

## 器斗频道, 火盛升播烟!

## 共斗频道 VOL.1

由《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》共同制作的网络视频节目——共 斗频道,主要为大家介绍家用机、掌机 上的联机协力型游戏,希望通过这个节 目,能在让更多的玩家领略到共斗游戏 的魅力以及联机合作的乐趣。

#### 《游戏机实用技术》 官方博客

http://www.tudou.com/home/ Gamehalo



#### 视频观看地址

http://www.tudou.com/programs/ view/tCOAw\_ivwzk



#### 共斗企划

盘点时下林林总总、风格各异的共斗游戏。





#### 共斗黄金眼

《暗魂献祭Delta》全方位评测。





#### 共斗现场

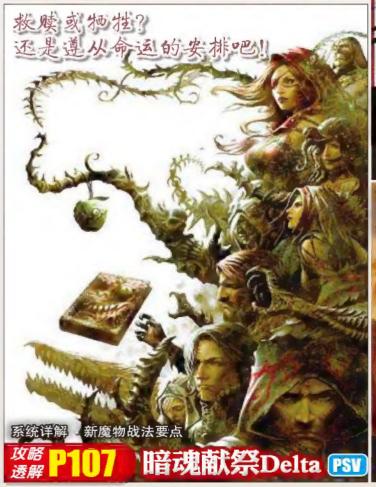
小编欢乐联机视频,第一次是由《掌机王SP》小编阿鲁带着《游戏机实用技术》的稀饭、哪尼和八重樱一起体验刚发售不久的《暗魂献祭Delta》。

















封面用图:战国无双4 封面设计:咕噜



. . . . . . . . . . .

口袋光环地址:sp.ucg.cn 密码: DS46hd



更多游戏和清访问: www.ucg.cn

## 目录

掌机情报站	
掌机情报站	4
掌机销量榜	8
游人望远镜	10
黄金眼	
黄金眼	12
黄金眼REVIEW——怪物猎人4	15
黄金眼REVIEW——口袋妖怪 X。	Y 17
便携领域	
情报室	19
游戏坊	20
体验馆	23
三次元空间	
3D短波	26
PlayStation Vita总部	
Vita要闻	28
下载推荐——大乱走冲刺或夺取	31
走近业界	
2014年游戏开发者大会报道	34
前线狙击	
英雄传说 闪之轨迹	43
魔都红色幽击队	46
自由之战	52
跨过我的尸体2	56
新作拼盘	
苍翼默示录 刻之幻影	62
超级索尼子育成计划	63
限界凸记 萌录编年史	63
岛屿之日	64
姐恋物语续 加强版	64
冒险岛 命运少女	65
少女与战车 制霸战车道	65
游戏一品轩	
游戏一品轩	66
攻略透解	
□ 4毫长EA区 N 3 → 445	60

#### 游戏索引

### PSP  如恋物语续 加强版 64  下天之华 梦之光 66  ### Persona Q 暗影迷宮 光盘  超级索尼子育成计划 63  品屿之日 64  ### Pun	MI CONTRACTOR	
下天之华 梦之光 66  3DS  Persona Q 暗影迷宫 光盘 超级索尼子育成计划 63 岛屿之日 64 怪物猎人4 15、234 交响旋律 最终幻想 谢幕 光盘 口袋妖怪 X・Y 17 口袋妖怪战斗方块 68、光盘 酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操 66 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 光盘 置险岛 命运少女 65 牧场物语 连结新天地 207 耀西新岛 172、光盘 英雄银行 188、光盘 5小马在一起的日子 3D 67  PSV  JUMP全明星 胜利之战 86、光盘 暗魂献祭Delta 107、光盘 苍囊默示录 刻之幻影 62	PSP	
### Persona Q 暗影迷宫	姐恋物语续 加强版	64
Persona O 暗影迷宫       光盘         超级索尼子育成计划       63         岛屿之日       64         怪物猎人4       15、234         交响旋律 最终幻想 谢幕       光盘         口袋妖怪 X・Y       17         口袋妖怪战斗方块       68、光盘         酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操       66         蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星       光盘         置险岛 命运少女       65         牧场物语 连结新天地       207         耀西新岛       172、光盘         英雄银行       188、光盘         与小马在一起的日子 3D       67         PSV       JMP全明星 胜利之战       86、光盘         暗魂献祭Delta       107、光盘         苍雾默示录 刻之幻影       62	下天之华 梦之光	66
超级索尼子育成计划 63 岛屿之日 64 怪物猎人4 15、234 交响旋律 最终幻想 谢幕 光盘 口袋妖怪 X·Y 17 口袋妖怪战斗方块 68、光盘 酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操 66 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 光盘 蓝色雷鹭 光盘 冒险岛 命运少女 65 牧场物语 连结新天地 207 耀西新岛 172、光盘 英雄银行 188、光盘 与小马在一起的日子 30 67 PSV JUMP全明星 胜利之战 86、光盘 暗魂献祭Delta 107、光盘 苍翼默示录 刻之幻影 62	3DS	
岛屿之日 怪物猎人4 15、234 交响旋律 最终幻想 谢幕	Persona Q 暗影迷宫	光盘
怪物猎人4 15、234 交响旋律 最终幻想 谢幕 光盘 口袋妖怪 X·Y 17 口袋妖怪战斗方块 68、光盘 酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操 66 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 光盘 置险岛 命运少女 65 牧场物语 连结新天地 207 耀西新岛 172、光盘 英雄银行 188、光盘 与小马在一起的日子 30 67 PSV JUMP全明星 胜利之战 86、光盘 暗魂献祭Delta 107、光盘 苍翼默示录 刻之幻影 62	超级索尼子育成计划	63
交响旋律 最终幻想 谢幕       光盘         口袋妖怪 X · Y       17         口袋妖怪战斗方块       68、光盘         酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操       66         蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星       光盘         蓝色雷霆       光盘         冒险岛 命运少女       65         牧场物语 连结新天地       207         耀西新岛       172、光盘         英雄银行       188、光盘         与小马在一起的日子 3D       67         PSV       JMP全明星 胜利之战       86、光盘         暗魂献祭Delta       107、光盘         苍翼默示录 刻之幻影       62	岛屿之日	64
口袋妖怪 X·Y       17         口袋妖怪战斗方块       68、光盘         酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操       66         蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星       光盘         置险岛 命运少女       65         牧场物语 连结新天地       207         耀西新岛       172、光盘         英雄银行       188、光盘         与小马在一起的日子 3D       67         PSV         JMP全明星 胜利之战       86、光盘         暗魂献祭Delta       107、光盘         苍翼默示录 刻之幻影       62	怪物猎人4	15, 234
口袋妖怪战斗方块     68、光盘       酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操     66       蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星     光盘       蓝色雷霆     光盘       冒险岛 命运少女     65       牧场物语 连结新天地     207       耀西新岛     172、光盘       英雄银行     188、光盘       与小马在一起的日子 3D     67       PSV     JMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍翼默示录 刻之幻影     62	交响旋律 最终幻想 谢幕	光盘
酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操       66         蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星       光盘         蓝色雷霆       光盘         冒险岛 命运少女       65         牧场物语 连结新天地       207         耀西新岛       172、光盘         英雄银行       188、光盘         与小马在一起的日子 3D       67         PSV       3         JUMP全明星 胜利之战       86、光盘         暗魂献祭Delta       107、光盘         苍翼默示录 刻之幻影       62	口袋妖怪 X·Y	17
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星     光盘       蓝色雷霆     光盘       冒险岛 命运少女     65       牧场物语 连结新天地     207       耀西新岛     172、光盘       英雄银行     188、光盘       与小马在一起的日子 30     67       PSV       JMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍翼默示录 刻之幻影     62	口袋妖怪战斗方块	68、光盘
蓝色雷霆光盘冒险岛 命运少女65牧场物语 连结新天地207耀西新岛172、光盘英雄银行188、光盘与小马在一起的日子 3D67PSVJMP全明星 胜利之战86、光盘暗魂献祭Delta107、光盘苍翼默示录 刻之幻影62	酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操	66
冒险岛 命运少女     65       牧场物语 连结新天地     207       耀西新岛     172、光盘       英雄银行     188、光盘       与小马在一起的日子 3D     67       PSV       JMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍翼默示录 刻之幻影     62	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	光盘
牧场物语 连结新天地207耀西新岛172、光盘英雄银行188、光盘与小马在一起的日子 3D67PSVJUMP全明星 胜利之战86、光盘暗魂献祭Delta107、光盘苍翼默示录 刻之幻影62	蓝色雷霆	光盘
#四新岛 172、光盘 英雄银行 188、光盘 与小马在一起的日子 3D 67 PSV JUMP全明星 胜利之战 86、光盘 暗魂献祭Delta 107、光盘 苍翼默示录 刻之幻影 62	冒险岛 命运少女	65
英雄银行     188、光盘       与小马在一起的日子 3D     67       PSV       JMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍囊默示录 刻之幻影     62	牧场物语 连结新天地	207
与小马在一起的日子 3D     67       PSV     3DMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍翼默示录 刻之幻影     62	耀西新岛	172、光盘
PSV     86、光盘       JUMP全明星 胜利之战     86、光盘       暗魂献祭Delta     107、光盘       苍翼默示录 刻之幻影     62	英雄银行	188、光盘
JUMP全明星 胜利之战       86、光盘         暗魂献祭Delta       107、光盘         苍翼默示录 刻之幻影       62	与小马在一起的日子 3D	67
暗魂献祭Delta     107、光盘       苍囊默示录 刻之幻影     62	PSV	
苍翼默示录 刻之幻影 62	JUMP全明星 胜利之战	86、光盘
	暗魂献祭Delta	107、光盘
大乱走冲刺或夺取 31	苍翼默示录 刻之幻影	62
	大乱走冲刺或夺取	31

幻影破坏者 战场	67
姐恋物语续 加强版	64
跨过我的尸体2	56
灵魂命运	光盘
魔都红色幽击队	46、光盘
少女与战车 制霸战车道	65
万亿魔坏神	光盘
限界凸记 萌录编年史	63
像素弹头	67
英雄传说 闪之轨迹	43
英雄战姬	光盘
战国无双4	134、光盘
自由之战	52、光盘
最終幻想 X-2	220

#### 投稿须知

- 1.文贵自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对 于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容。《掌机王SP》不予承担任何
- 2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授 权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件、《掌机王SP》不 必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
- 3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件, 在反应期内(以书信方式投稿的, 反 应期为60日,起始时间以邮戳为准,以Email或其他网络方式投稿的。 反应期为30日,起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。) 作者 不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成《掌机王SP》 或其他刊物、媒体的损失、以投稿人永担一切法律责任。 4.投稿地址,兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)
- 邮编, 730020。Email投稿邮箱: pgking@263.net.

JUMP全明星 胜利之战	86	≠ k4次.30m4A	ETO
暗魂献祭Delta	107	游戏美图秀	250
战国无双4	134	猎人集会所	252
耀西新岛	172	华彩无双	258
英雄银行	188	漫游指南针	260
III Shah A		轻松日语教室	262
研究中心 牧场物语 连结新天地	207	游俏小筑	264
《最终幻想 X -2》中文版	207	掌机王自由谈	
一周目Complete率100%攻略	220	记忆中的合卡. 机器里的合集	268
市场动态		掌门人	
掌机市场扫描	230	掌门人	273
硬件短消息	232	FAQ电台	280
工学工会		交流空间	282
下崽工房 怪物猎人4	234	小编寄语	284
怪物有人*	234	其他	
专区地带		掌机游戏综合发售表	286
游戏万花筒	236		288
第九美术馆	241	口袋光环 精彩内容导视	200

# 掌机情报站

事件 EVENT

#### SCEA发生重大人事调整, 社长兼CEO杰克·特雷顿退任



SCEI宣布,曾多次出席重大 发布会、为PS系主机在美国普及 立下重大功劳的SCEA的社长兼 CEO杰克·特雷顿于今年3月31日 与公司签订的劳动合约期满,届 时这位玩家们所熟悉的"小胖" 将从目前的工作岗位卸任。而接 替特雷顿先生担任SCEA一把手的 是原SNEI(索尼网络娱乐国际公 司)的EVP兼COO肖恩·雷敦,

这位新老大已于4月1日正式上任。

杰克·特雷顿于1995年加入SCEA,是SCEA创立初期的元老之一,为PS系家族所有主机在北美的发售做出了巨大贡献。特雷顿在任期间,PS2在北美实现了5000万销量,不仅如此,加拿大、中南美的业绩也得到了极大的扩展,而最近发售的PS4在北美发售仅用了24小时就达成了百万实际销量,自然也少不了特雷顿的功劳。特雷顿先生如是说:"在SCEA19年的工作经验,对我来说是特别充实和精彩的经历。现在,我要与充满才能的SCEA各位成员、以及激情洋溢的索饭们告别了,这对我来说非常遗憾,但我也非常期待人生走向了新的起点。在这里,我要再次感谢SCEA的各位同事们、商务合作伙伴们,以及20年来不断支持着我们追求革新娱乐方式的PS粉丝们。PS家族是在各位的支持下才能成长至今的,衷心希望她今后能获得更大的发展。"

而新上任的肖恩·雷敦,相信一直以来关心PS家族的玩家们也不会陌生。雷敦至今已经为PS家族效劳15年,之前曾在SCE全球工作室的伦敦工作室从事游戏制作管理工作8年之久,并且也担任过SCEJ的总裁,2010年SNEI建立的时候,他也作为其中一员加入到了SNEI。肖恩·雷敦表示:"能够成为引领次世代游戏体验的SCEA的一员,我感到非常之荣幸。给玩家们传递感动、不断为他们提供超出预期的革命性游戏体验,是SCEA不可动摇的信念。在PS4在全球日新月异地取得好成绩的这一最好的时期加入PS家族,我发自内心地期待,能够携手各大软件开发商、流通公司、以及网络服务公司们,为玩家们带去只属于PS家族的魅力。"

而目前SCEI社长兼集团CEO安德鲁·豪斯先生则这样评价杰克·特雷顿: "与杰克共事近20年,深深感谢他出众的领导力,以及他为SCEA业务以及PS品牌发展做出的贡献,也预祝他在今后的人生道路上能够继续活跃。"与此同时,豪斯先生也对肖恩能够加入SCEA表示欢迎,"肖恩的管理能力、对游戏业界的深刻见解、以及对事业的献身精神,使我们获得了更大的推进力,因此我确信今后PS这一品牌也能独占次世代游戏的鳌头,继续提供革命性的游戏体验。"豪斯先生如是说。

3月13日

公布多时但一直未有新情报 释出的PSV版《机器人笔记》.

终于有了进一步消息。5pb.宣布, PSV版的标 题将会由原本的《机器人笔记》改为《机器人 笔记 精英版》(ロボティクス・ノーツ エリー 卜),发售日则为今年6月26日。《机器人笔 记》是继《混沌之脑 诺亚》、《斯坦因之门》 之后、科学AVG系列的第三作。PSV版不仅将 针对画面进行3D化重制,还将对剧情进行重 新构筑、并加入新的剧情动画。除了普通版之



外,游戏还将推出限定版,除了完整版游戏之外还将包含游戏的官方设定集一本,其中将会 收录本作画师福田知则绘制的精美插画,共88页;此外,其中还将附带一张蓝光光盘,收录 PS3版原作和PSV版中的高品质动画以及游戏的宣传预告影像。

之前为大家报道过3DS版 《Persona Q 暗影迷宫》将会

推出3DS LL主机同捆版的消息。而本日. Atlus终于公布了其限定版3DS LL主机的造 型。该同捆限定版名为"天鹅绒版",同捆 主机的设计也以系列玩家们所熟悉的天鹅绒 之屋为主题, 以蓝色为主色调。主机的正面 以 "Persona全书" 为图案, 看上去充满了 神秘色彩, 而主机的底部则是本作中出现角



色的集合。这款"天鹅绒版"同捆主机,将与普通版游戏一样于今年6月5日发售。该同捆版 中附带的游戏为实体版本,相信更符合传统游戏玩家们的需求,售价则为25380日元。相信 届时必是粉丝们争相入手的宝物。

Spike Chunsoft宣布, PSV版《弹丸论破1· 2 再装填》的数字下载版将会进行期间限定的打折 销售,只要是PS+会员,即可在4月2日起至4月15日期间,以半 价2417日元的价格购买本作的下载版,可谓非常超值。另一方 面, 拆成两款作品发售的本作的繁体中文版, 2代也决定了发售 日,其官方名为《超级枪弹辩驳2再会了绝望学园》,游戏将于 今年4月24日发售,实体版售价348港币,下载版售价313港币。 其实体版还将同时推出限定版,售价为468港币,其中除了游戏 之外还包括了点阵风格的橡胶钥匙扣一个,以及游戏角色原创明 信片一套,共18张。从限定版包含的物品来看,469港币的售价 并不算很超值。



随着PSV平台最新共斗大作《自由之战》发售日的释出,其限定版的消 3月20日 息也浮上了水面。据悉,《FAMI通》的购物网站ebten将会独家推出本作的 "FAMI通限定版"。除了游戏本体之外,该限定版中还将包含游戏的透明海报两张、本作 中的吉祥物普洛帕君的公仔一只、以及马克杯、透明文件夹、磁贴等丰富物品。而购买了

该限定版的玩家,还将获得限定特典DLC。尽管8800日元的定价相比普通版来说略贵,但是从附赠物品的丰富度而言,还是相当超值。《自由之战》是由SCEJA倾力打造的原创共斗大作,采用了近未来的风格,游戏将于今年6月26日发售,抢占暑期档。



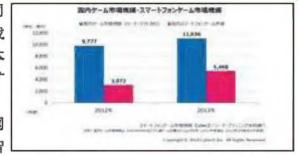
Marvelous AQL(MAQL) 宣布,从今年7月1日开始,公司 宣布,从今年7月1日开始,公司 名和商号将会变更为Marvelous,这一决定是在 当天举行的股东大会上通过的。商号变更的原 因,是因为玩家们已经习惯了公司在没有吸收 合并AQ Interactive、Liveware之前的Marvelous 这个命名,因此出于加强品牌号召力的目的,



公司董事会决定重新采用这一命名。与此同时,在今年7月1日公司改名后,也将采用新的LOGO设计方案。MAQL于2011年10月由三家公司合并合成,原Marvelous旗下拥有《牧场物语》、《闪乱神乐》等知名游戏IP,而AQ Interactie也为玩家们提供了如《绝不饶恕你》等口碑不错的掌机游戏。

日本CyberAgent的子公司 B月26日 CyberZ本日发布了日本智能手机游戏

市场的相关调查报告。根据调查显示,2013年日本智能手游市场规模为5468亿日元,相比2012年扩大了178%,约占日本国内游戏市场的五成份额,为家用游戏软件市场规模的大约2.2倍。相比基于网页运行的智能手游,可通过下载App本地运行的智



能手游增长速度更猛,市场份额相比去年提升了137.2%。此外,CyberZ也预测,2014年日本智能手游市场的规模将会达到6584亿日元,相比2013年提升20.4%。随着智能手机在日本的普及,智能手游用户也会进一步扩大。而近来,日本智能手游开发商也开始积极地在电视广告上对手游产品进行宣传,相信能够进一步扩大智能手游的用户群体。

连载于周刊《少年Jump》上的排球漫画《排球 3月26日 少年》(ハイキュー!!),即将推出TV动画版,

而近日,其首度游戏化的消息也得到了确认。本作登陆的平台为3DS,游戏类型则是AVG,不过游戏目前公布的信息相对较少,发售日、售价等信息目前还均未公布。据悉,本作将会分为游戏部分和AVG部分两大板块,在游戏部分,玩家可以锻炼角色并与对手决一胜负,而在AVG部分,玩家则可以体验剧情,根据玩家所选角色的不同,剧情展开也会发生变化,当然其中也会有游戏版的原创情节。原作讲述主人公日向翔阳在中学的排球官方比赛中,惨败于排球天才影山飞雄,并立志向其复仇的故事。



Koei Tecmo Games宣布,之前已经分别在PC、PS3和PS4上推出的历史 3月27日 SLG大作《信长之野望 创造》,也将推出PSV版。PSV版将于今年5月29日发 售,其中卡带版售价为7800日元、下载版售价为6762日元。尽管在画面上相比家用机版会

有一定的缩水,但由于便携性,玩家可以随时随地地体验这 🕬 👀 款作品。此外,PSV版也有一些独创的要素,比如将会对应 触摸屏实现更直观的操作,同时玩家也可以使用PSV摄像头 拍摄照片,来作为登录武将的脸部原型使用。本作也将对应 交叉存档,即PSV版的存档和PS4、PS3版是互通的,相应 的,各个版本的DLC也是互通的,玩家不需要重复购买。



Mages.宣布,恐怖AVG"《尸体 3月28日 派对》系列"的最新作《尸体派对 驭 血》(コ-プスパ-ティ-ブラッドドライブ)的发 售日。本作将于今年7月24日登陆PSV平台,故事上 则将会紧接着《尸体派对 影之书》第8章剧情,为天 神小学系列故事的完结篇。游戏将会采用和系列第 一作《尸体派对 血腥笼罩》一样的探索型系统,并 延续系列一贯的高音质,意在给玩家再次创造一个 临场感极强的虚拟恐怖世界。据悉,本作将会采用



双重片头,并由两位主角的声优水原五月和今井麻美分别演唱主题歌,给玩家带来双重试听 感受。在推出售价为7344日元的普通版同时,游戏也将在同日推出售价为9504日元的限定 版,其中将会附带游戏角色筱崎步和持田由香的粘土手办。

角川Games宣布, PSV版《英雄传说 碧之 3月28日 轨迹 进化版》,将于今年6月12日发售。游戏 的数字下载版售价为4800日元。实体版的普通版售价为5800 日元。游戏的限定版售价为7800日元,除了实体版游戏之 外,还会附赠Drama CD一张,以及游戏角色罗伊德和缇奥的 Q版泳装手办。另外, Cha Ani的专门购物网站上还会推出本 作的Cha Ani限定版,其中附赠的手办为另外三名角色艾莉、 兰迪和琪娅的泳装造型。售价9800日元。而Cha Ani更会推出 包含了全部5名角色手办以及原创特典的限定版套装,售价则 是高达17600日元。游戏的体验版目前已经在PS Store日服提 供下载,玩家可以对序章进行先行体验,而如果玩过体验版,玩正式版时将会获得额外的道



去年年底在3DS平台推出的《海 ┚ 贼王 无尽世界 红》前段时间宣布将 在欧美地区同时推出PSV、PS3和Wii U版的消息。 而本日,本作的其他三个平台版本也将在日本推出 的消息也得到了确认,其他三个平台的版本将于 今年6月12日在日本推出,其中PSV版售价5690日 元,而PS3版和Wii版的售价则为6640日元。相比

具作为奖励。



原本的3DS版,这次新公布机种的版本将会在画面上进行大幅度的强化,同时也将会加入新 的内容,比如人气角色、有着"死亡外科医生"之称的罗,也会成为可操作角色。随着其他 平台版本的推出, 3DS版本也将迎来版本的重大更新, 相信届时不会令提前购买了3DS版的 玩家们失望。

栏目主持: 胧月

# PORTABLE GAME SALES RANKING

近一个月来,日本市场的 PSV与3DS销量逐渐持平,最近 一周甚至出现反超迹象,这与本月 3DS并未有较强号召力的游戏发售相 关,NDS版前作大卖200万份的《马里 奥聚会》新作《岛屿漫游》销量数字 虽然尚可,但消化率并不高,可见 远低于厂商预期。

取件消量(日本)

#### 2014年3月17日~3月23日

#### 马里奥聚会 岛屿漫游

プリオバーティ アイランドツアー

■Nintendo■TAB■2014年3月20日■4800日元

本周销量 13万5419套 累计销量 13万5419套

**消化率: 40%以上 图 11**5

《马里奥聚会》的系列最初作于1998年12月18日登陆任天堂的家用机Nintendo64(简称"N64"),实际开发工作由 Hudson和CA Production担任, BGM由知名游戏作曲人光田康典负责。该系列将骰子方式的棋盘游戏与迷你游戏相结合, 支持最多4人(部分作品达8人)对战。系列在掌机平台上的作品有GBA的《马里奥聚会A》和NDS的《马里奥聚会DS》, 销量分别为24万和202万。

JUMP全明星 胜利之战

Jスタ-ズビクトリーバーサス

■BNGI■ACT■2014年3月19日■6980日元

本周销量 9万907套

本周销量 4万3545套

累计销量 9万907套

消化率: 80%以上



妖怪手表

妖怪ウォッチ

■Level-5畫RPG畫2013年7月11日■4800日元

本周销量 4万9799套 累计销量 60万8103套

消化率: 80%以上 1

#### 战国无双4

战国无双4

■Koei Tecmo Games■ACT■2013年3月20日■7140日元

累计销量 4万3545套

消化率: 60%以上 PSV

系列正统作品首次在掌机平台上首发,"《无双》系列"的品牌号召力下降导致现在已经很少出现50万以上的银级大 作,但跨PS3和PSV双平台的本作首周成绩尚不算差(PS3版销量15万),介于PS2版《战国无双2》的30万和Wii版《战 国无双3》的12万之间,后劲应该不会太足。

#### 职业野球魂2014

プロ野球スピリッツ2014

■Konami■SPG■2014年3月20日■3980日元

本周销量 3万1494套

累计销量 3万1494套

消化率: 40%以上 [15]

消化率: 60%以上 🚮 💦

#### 游戏山心CX 3丁目的有野

职业野球滩2014

ゲームセンタ-CX 3丁目の有野

■BNG/■ETC=2014年3月20日 ■5480日元

プロ野球スピリッツ2014

■Konami■SPG■2014年3月20日■6983日元

本周销量 2万8944套

本周销量 2万9793套

累计销量 2万8944套

累计销量 2万9793套

消化率: 60%以上 PSV

超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪

超次次元ゲイム ネプテューヌ Ro: Birth2 SISTERS GENERATION

■Compile Heart■RPG■2014年3月20日■6090日元

本周销量 2万5275套

累计销量 2万5275套

#### 化石挖掘者 无眼齿轮

カセキホリダームゲンギア

■Nintendo■RPG■2014年2月27日■4800日元

本周销量 1万8828套

累计销量 11万4322套

消化率: 80%以上 100%

梦幻之星在线2 第2章 豪华版

ファンタシ-スタ-オンライン2 エピソ-ド2 デラックスパッケ-ジ

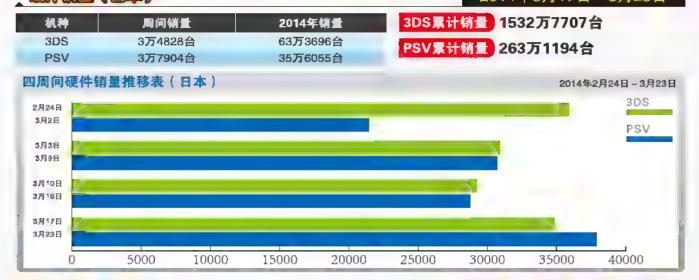
■SEGA■RPG■2014年3月20日■5229日元

本周销量 1万8168套 累计销量 1万8168套

■ 消化率: 40%以上 PSV

#### 更供销量(后本)

#### 2014年3月17日~3月23日



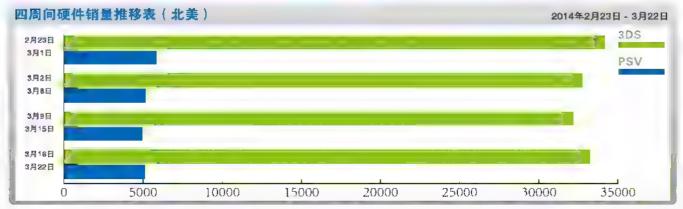
#### 次件領量 (水美)

#### 2014年3月16日~3月22日

美版《FFX/X-2》无论PS3还是PSV版的销售成绩都与日本市场接近、不过美版包装更为简洁,无论PS3还是PSV版都一个含字纯。《耀西新岛》率先发售美版。虽然登上第二位,但成绩并不管理相。



机种	周间销量	2014年销量	3DS累计销量 1215万	923台
3DS	3万3251台	45万5689台	PSV累计销量 174万6	9744
PSV	5133台	7万1187台	TO SEPTIME 17473 O	олтд







## 神谷英树

**南金工作宣游戏制作人,代东作苗《鬼** 泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

回过头来才发现这个人也在···

3月26日





神谷遇上游戏界的神级人物宫本茂·为啥年轻的那个反而没有头发呢?



## 志仓千代丸

Mages 社长悬游戏制作人 代集作《命经石之门》

你好, 我是大神, 叫我妈?

3月24日



查阅了一下,貌似千代九大神是负责让人出人头地的神···喀、看来名字果然是很重要啊!



## 小岛秀夫

Konami剔社表。"《僭龙谦影》系



杰森・雷特曼 导演的最新作《劳 动日》。这是电影 封面。被乔什・布 洛林从背后抱住的 凯特·温斯莱特。

电影中有很多类似的场景。果然因为她是《泰坦 尼克号》的罗丝吗w?

3月29日

看、我说的没错吧?

3月29日



打棒球的时候也是。

3月29日





不愧是号称"身体的70%是由电影 构成"的小岛、果然拥有看电影的特别

技巧!



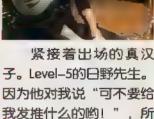
### 松山洋

CyberConnect 2 & #



很快就要上台了. 是游戏制作人访谈。图 为出场前正在做发型的 SE的吉田P。真汉子。

3月29日



以我就发了。

3月29日



胰?我也要?等一 下,我军已经如风中残 烛了, 所以可要谨慎对 待啊! 拜托了! 行不?

3月29日



充满喜剧天赋的松山,不去当艺人 真是太可惜了……话说这样一来CC2和 Level 5会不会决裂啊XD。



## 松野泰已

"《皇家骑士图》集刊"、《教徒冒险 弹》、《FFT》并名作的创作人

回到家发现《FFXV》的原声集已经到了所以 第一时间放来听。《67:过重压杀!》的歌词虽 然有显示在屏幕上,但是却唱着"噢依哟依哟" 就给混过去了! 把它拷到iPhone里来当做早上的闹

3月25日

这样混过去真的没有问题吗? 难道 要在歌词上面标注读音为"噢依哟依 哟"吗?听着《过重压杀!》起床真的没有问 题吗?太多槽点了. ..

评分规则

本栏目采取满分30分评分制,其中总分在30~27分之间的为"黄金珍藏"级别。总分在26~24分之间的为"热血推荐"级别。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次评分的落差还是比较大的。既有3款黄金珍藏级游戏。也有平均分不到7的《金酸香》作品。就游戏可玩性而言。这次的平均素质还是比较高的。事前对《战国无双4》严重担心的缩水问题基本可以放下。《暗魂献祭Delta》和《新《深爱+》也都是对得起系列名号的佳作。

#### 暗魂献祭Delta

■暗魂黻祭Delta■卡带■SCE■ACT

■动作・狩猎■2014年3月6日■1~4人■对应PSV TV



非序標道,於暗魂献祭》 的資料無。在原作的基础上增加 序第三转3。更是有新剧情、新 魔物、新供物、新系统等大量追 知的内容

977

 変化
 \* \* \* \* \* \*

 收集
 \* \* \* \* \* \*

 深度要素
 \* \* \* \* \* \*

虽说并不是完全的新作,但 新增的要素非常丰富,特别在 剧情上下了狠功夫,让新增势力的相关 内容完美地融合到了原作的剧情里,看 起来毫无违和感。系统方面变化较大, 不但对原有供物的强度和平衡性进行和 整,新增供物的种类更是不少,再整 组合更加丰富。新增魔物的制作精度很 息,即使是看起来长得很像的魔物也式 包仅只是换个造型那么简单,在招式上 有着很大的不同,打起来新鲜感 不过"代价变换仪式"和"白

不过"代价变换仪式"和"日纸页面"的加入,也让刷刷刷变本加厉了。

供物和刻印来速杀 **9** BOSS。 **9** 虽说是资料篇,不过内容相当厚道,不仅怪物、角

原有供物的变化较

大,以前流行的战法在本作

中不再实用,不过更多新战

法随之诞生,现在每天都能

乐 此 不 疲 地 研 究 怎 样 搭 配

#### JUMP全明星 胜利之战

■レスターズ ビクトリーパーサス■卡带■BNGI■ACT

■动作·对战■2014年3月19日■1-4人■对应交叉存档/PSV TV



21

 画面
 ★★★☆

 还原度
 ★★★☆

 平衡性
 ★★★☆

画面特效略缩水,人物建模也只能算不过不失。由于比起家用机少4个按键,以至于多达4个操作需要以触摸屏来完成,才上手的玩家需要习惯好一阵子。不过游戏的打击感和喧闹感无可挑剔,对战起来紧张刺激,系统亦有足够的深度。单机下的冒险模式看人物之间的互动还算有趣,不过四条路线除了初期同伴不同外,流程几乎完全一样,全通的过程非常枯燥。相比之下胜利之路的挑战任务就更有趣味性。而装备卡片因为连携效果在,出乎意料地是个值得研究的部分。虽然部分人物之间相性和实力差距有些大,但考虑到是初代,还是可以理解

的。期待续作。

游戏对角色招式和专用名词没有一个系统详细的说明,缺失练习模式,让熟悉招式的过程非常不方便。部分角色的火力调整也不完善,不过场面打起来还是非常热闹。

里天今 汇聚了《Jump》上的人 气角色所打造的格斗游戏,不 过参战作品数量偏少,总有种 日后会推出加强版的感觉。每 次出超必杀或发动胜利斗气时 特写动画都不能跳过, 影响了战斗时的节奏。



"《战国无双》秦列 周年的正统续作。在追加 9 名新 角色、老角色也尽数回归的基础 上,引入神速攻击和无双极意等 全新系统。

原价

爽快度 \*\*\*\* 进化度

\*\*\*\* 耐玩度 \*\*\*\*

神速攻击的引入让本作的爽 苍穹 快感大幅提升,出招表也大幅扩 充, 而且对将不利的设定也让此系统不至 于破坏平衡性。虽然表面上推翻了系列 以往朴实稳重的风格,实际在招式调整和 判定编写上还是看得出颇为用心。《编年 史》的几个优秀设定也得到了沿用,双人 切换提升了战略性和战斗的紧凑感。不过 一些细节方面有赶工迹象,比如大坂之战 被合二为一、家宝效果略显重复等,亦可 能是为《猛将传》铺路、"克己"技能太 过霸道也让高难度下的战斗显得有些无 脑。PSV版在同屏和帧数的综合

表现上可谓不俗、只不过背触 板上马非常容易误操作。

3 段 双角色系统在更方便 赶任务的同时也让节奏更加紧 凑,使得战斗中高潮迭起、毫 无冷场。虽然人物消失的PSV 版《无双》固有问题依旧存 在、但是并不影响游戏 的爽快体验。

歲月 一改"足轻无双"的磕 磕碰碰感,扫讨敌人的爽快度大 增。新加的神速攻击带活了整体 节奏、敌人刷新得比较快、不用 满地图抓壮丁地找人砍了。音质 相比《357&猛将传》也 改善了不少。

#### 和音未来 女歌手计划F 2nd

■初音ミク プロジェクトディ ヴァーF 2nd■ #帯■SEGA■MJG ■音乐■2014年3月27日■1人■対应交叉存档



热血推荐

由电子歌姬初音未来主演 的节奏音乐游戏,本作以承上启 下为主旨,除新曲外还收录了 PSP版上投票选出的人气曲目。 将旧歌的 PV 以 \*\*《F》系列\*\* 的素质美化重制

思分

选曲 \*\*\*\* 演出 \*\*\*\* 系统 \*\*\*\*

本作的画面相比前作有所 提升,角色建模更加精细, 不会有明显的朦胧感,读盘速度也非 常值得赞赏,玩家不必再忍受漫长的 等待时间了。游戏的曲目总数达到了 系列之最的40首,虽说有一半是旧 歌但大多为经典曲目,并且配合重新 制作的谱面和PV呈现出焕然一新的面 貌。演奏模式中则加入了更多新的划 星星玩法,这让整体难度有了不小的 提高,即使是老玩家也得适应一番才 行。而在编辑模式中, piapro服务的 引入让玩家可以连入官方服 务器下载各种音源,便利性

与可玩性大幅提升。

40多首曲子让人在选择 时三心二意、而且这次不仅有新 曲子,也收录了许多PSP时代的 旧曲子, 照顾到了不同警好的玩 家、同时游戏的难度也得到了调 整、就算旧曲子玩起来 也有新感觉。

白菜 画质比前作有进步,PSP 时代经典曲目的回归也让老玩家 倍感亲切。最重要的是、前作受 到部分玩家非议的划屏操作终于 可以选择更改为摇杆操作了! 对 于音乐游戏FANS来说不 可错讨的一作。

#### 爱爱的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

■ア-シャのアトリエ Plus 黄昏の大地の炼金术土■卡带■Gust■RPG ■角色扮演■2014年3月27日■1人■对应PSV TV



游戏讲述了爱夏寻找妹妹 的冒险旅程。本作作为PS3游戏 《爱夏的工作室 黄昏大地的炼 金术士》的同名移植作品,不仅 包含了原作经典的基本要素 追加了许多全新的内容。

总分

画面 \*\*\* 难度 \*\*\*\* 刨意 \*\*\*

本作一开始就收录了PS3版 所有的追加采取地、追加角色以 及服装等内容,新增加的高难度模式和 超强的BOSS等也会给玩家们以全新的感 受。除此以外相比PS3版的原作,本作不 仅大幅增加了可供换装的服装数量,在 PS商店免费提供下载的"《工作室》系 列"的BGM也有所增加、完全体现了加 强版的厚道之处。游戏画面还是一如既 往地处于上乘水准, 特别是服装和场景 的细节刻画也可屬可点。一开始就可以 进行难度模式选择也十分贴心。总体来 看本作是一个让新玩家能迅速 上手, 老玩家也能从中发现新

乐趣的诚意之作。

**乌季** 一开始就能选择两种难 度并使用DLC等追加内容对于没玩 过PS3版的玩家来说一个不错的购 入理由, 其他方面则和原版没太 大的变化,甚至连稍长的读盘时 间也没变,不过属于可接 受的范围就是。

白菜 游戏难度比 "《阿兰 德》系列"要低一些,炼金 术方面难度下降。PSV版在故 事开篇也新增了难度选择, 整体来说更加照顾了初学 者。画面比起PS3版也 并无逊色。



荐给越挫越勇的朋友。

画面采用了蜡笔画风,和游戏的风格很搭,开启3D效果后仿佛进入了童话世界一般。 关卡设计也很巧妙,许多地方都需玩家驻足思考。缺点是BGM表现平平,气氛烘托有点不足。

重元今 童话风格的画面以及可以破坏场景的超巨大的蛋,都有一种《星之卡比 三重华丽》的既视感。游戏的隐藏通道等比起系列作品数量有所下降,探索性和挑战性大不如前。

#### 英雄银行

■ヒ ロ パンク■卡帯■SEGA■RPG

■角色扮演■2014年3月20日■1 2人■对应邂逅通信



由于是面向低龄玩家所开发的 45 电无号 游戏,游戏的移动画面十分亲切。 不同的NPC之间有很明显的区别,下一步该 采取什么行动会一直显示在画面上。战斗系 统十分有趣、在擂台中收集战斗资金并耗费 金钱进行攻防。敌我双方都会穿上充满特色 的装甲,而且需要炒热气氛来获取更多的资 金支持。这一点则让人联想到人气动画《虎 与兔》。但是,游戏中开启了踩地雷遇敌之 后, 前面的好印象可谓一扫而空: 过高的遇 敌率使得做支线任务时举步维艰, 也使得原 本极具策略性的战斗变成了漫长的折磨。不 过, 敌兵战后会随机获取装甲部 件以进行组装,对于喜欢刷刷刷 的玩家说不定是个好消息。

和移动画面的亲切相比,系统显得十分不友好,菜单部分功能可有可无。支线任务繁琐且赚得少,依靠基地内的设施就可以赚大钱的情况下,显得非常的情况下,显得非常的情况。

起席 名越监督出来的操作感还是有保证的,整体风格比较低龄向,后期剧情转折生硬,看得心里一堵。通关后的可玩要素并不丰富,对金钱的描述多少显得 72%不正。

#### 新·深層+

■NEW フププラス+ ■ 卡帯 ■Konam ■S\_G+AVG ■模拟・育成+文字冒险 ■2014年3月27日 ■1 - 3人 ■ 对应邂逅通信/无意识通信

黄金珍藏

总分 网面游戏 收集

\*\*\*\*

神服 3D 显示;并且也不能像前作将屏幕横过来,而是回到了 NDS 时代那样只能竖着机器玩,这不但让玩法回归了系列原点,虽属妥协之举,但毕竟改善了前作人物动作拖慢的问题,两害相权取其轻。游戏画面和前作基本持平,不过对 CG 中的一些特效和服装的细节进行了改善。前作中的回想模式被继承了下来,并且友情篇中出现的"TO DO"更多,时限也不再宽松,想同时完成多个女主角的请求变得不那么容易,很难再三心二意了。新增的旅游景点也是游戏一大卖点,有了回放机能的加入后,玩家更是

不用担心错过重要剧情了。

本作最明显的变动是取消了

游戏在前作的系统上修改了不足,并在人物的动作上进行了一些修正。和女孩外出或约会时出现的亲密接触也设计得更加合理,给出的提示也更加明确

和 BUG 如潮的前作相比,本作可以说才是 3DS 平台《深爱》的完全体。游戏回归了当年 NDS 上的竖屏玩法,界面更加简洁,旅行的加入更是有让人回到了当年玩《深爱+》的感觉。



文乌冬

#### 怪物猎人4

Capcom 2013年9月14日

5990日元

日版

1~4人

对应扩张滑杆

游戏时间:500 小时

"《MH》系列"一直都是先在家用机平台上 出正统续作,然后再往掌机上移植,像《MH4》这 样一开始就出在掌机上的情况还是系列首次。其实 从《MH3G》时就可以看出厂商将系列转战3DS的意 向,不仅为3DS的下屏专门制作了一套便利的拼图系 统,还为按键不方便的3DS系列机器推出了扩张滑 杆,对一款加强版来说未免太过"豪华"、当然、 如果这是为《MH4》做的铺垫,那就完全说得通 了。有了前作的经验,新作就不用担心和新平台水 土不服,可以把更多的心思放在新要素的制作上, 将充满新鲜感的正统续作呈现给玩家。

#### 故事性

这次单机部分最大的变化就是故事性得到了 强化、以往作品中由于故事性薄弱、给人的感觉像 是任务的附赠品。而这次单机部分玩家则要扮演商 队一员、到访有着不同文化背景的村庄、一边帮助 有困难的人一边寻找狂龙病毒的真相,变成了任务 是为故事而存在。当完成了任务后,主人公自身也 得到了成长,代入感很强,所以即使没有联机的条 件,单机部分也能给玩家相当的满足度。



▲结合CG和即时演算的动画,玩家可更详细地了解到本作故 事的全貌。

#### 高低差

高低差是本作主推的新要素,主要体现在将原 本的平面狩猎变为了空间狩猎、增加猎人和怪物的 活动范围,令狩猎更加多元化。不过空间狩猎并不 是《MH4》的首创,早在《MH3》时的海战就已经 实现,可遗憾的是海战有特定怪物和特定地图的要 求,限制太大,所以仅到《MH3G》为止,并没有继

承下来,取而代之的是本作的高低差。相比海战,高低差就灵活许多了,基本每种环境都可以用,不用担心沙漠或火山没法游泳,而且也不用限定水中活动的怪物。另外加入高低差后以平面居多的地图也变得凹凸有致起来,除了更贴近真实环境外,也将各个地图的地貌进一步差别化。

猎人和怪物的动作也因高低差做了相应的调整,其中猎人最大的改变就是攀爬动作的强化,较矮的高台可以一步跨上去,取消了以前那种拖沓的悬挂动作,同时攀爬在墙壁上时还可以按×键做出快速移动的动作,总体上流畅了不少。武器动作中增加了跳跃攻击,打中怪物可进入乘骑状态,乘骑成功能让怪物陷入硬直,从而获得一次不错的攻击机会。而怪物也一样,不同的高低差有着不同的攻击方式、吐息等飞行道具会也根据猎人的位置调整角度等,变得更加"智能"。

高低差虽然令狩猎过程更加丰富多彩,但也同时带来了不便。由于跳跃攻击的加入,本作地图中设置了不少台阶和高台地形用来给玩家发动跳跃攻击,但和怪物周旋时也很容易碰到这些地形从而做出无谓的起跳和攀爬,而且跳跃和攀爬过程是无法像在地面上那样用回避动作取消,所以如果刚好怪物在这时发动攻击那十有八九都躲不开,加大了意外几率。另外对于射手来说,由于经常要调整射击角度来瞄准怪物的弱点部位,高低差的加入也令视角调整变得繁琐。



▲乘骑攻击是面向大众化的一个不错改进。

#### 公会任务

作为《MH4》新增的挖掘要素,公会任务主要给通关后的玩家用来延长游戏时间,特别是对于喜欢收集极品装备的玩家来说,后期基本都会泡在工会任务里。不过毕竟这种新形式的任务是第一次登场,待改进的地方还有不少。

首先公会任务狩猎的怪物种类过于集中,由于 普通任务和公会任务登场的怪物是分开的,公会任 务中只有部分怪物登场,而且如果只是单纯为了刷 取发掘装备,那固定打某些强力的怪物效率会比其他怪物更高,这样的话可选择的怪物范围则再进一步缩小,导致刷来刷去都是那几只怪物,打多了不免乏味。另外《MH4》新怪物在公会任务中所占的比重也太少,全新怪物里只有黑蚀龙和天回龙在公会任务中登场,算上新亚种冰麒麟和桃岩龙的话也只有4只,导致新怪物在后期游戏中存在感过低,所以如果公会任务能丰富怪物的种类(特别是新怪物)的话就更好了。

其次发掘装备设定上的不平衡,虽然有武器 和防具都有发掘装备,但两者的实用度则是天壤之 别。相比在性能上比一般武器出众的发掘武器来

说, 性能和一般防具区 别不大的发掘防具就显 得毫无特点了, 并且 在关键的技能上,由 于发掘装备固定了 装饰品技能,导致 发掘装备还难以 和一般装备搭 配. 发掘武器 的话还可以选择 不要装饰品技能、 用镶嵌槽自己配其他 技能,但如果发掘 装备选择不要装饰 品技能要镶嵌槽 那就和一般"三 眼系列"防具没什 么区别、又何必多此 一举去公会任务里刷 呢。所以如果发掘防 具的技能能和装饰品 分离,并且增加一般 技能,相信就能使发 掘防具起到更多的作



▲大部分发掘防具的命运就是默默地躺在箱子里。



ANY RESIDENCE SERVICE PROPERTY. DESCRIPTION

PROPERTY AND PERSONS ASSESSMENT



- 1

#### 口袋妖怪 X·Y

□袋妖怪X \

Pokemon/Gamefreak

1~4人

2013年10月12日 4800日元

对应无意识通信/邂逅通信

游戏时间: 300 小时以上

《口袋妖怪 X·Y》从发售玩到现在,如果说全部总结起来,那么就是一个字:新。3DS平台支持下的口袋妖世界,真正实现了完完全全的焕然一新,而在一切全新要素之下,系列的各种经典要素也融入这一片新意之中,就如同游戏公布时介绍本作的舞台卡洛斯地区是一个融合了现代与古典的大陆一样,整款《口袋妖怪 X·Y》也是融合了新颖与经典。下面我们便都基于此来评论。

#### 画面: 细节与宏大并存

在3DS机能支持下,画面的焕然一新是必然的。 其实这种全新的感觉并非是《X·Y》专有,正统作的每次世代更新推出的作品、包括惟一的平台未变的 《黑·白》,甚至像重制的《心金·灵银》,画面上 都会给人焕然一新的感觉,而这次的焕然一新感来自 于画面完全彻底的3D化。而且和四代以来的3D以及早 年NGC上的两作不同,本作在实现完全3D化的同时, 更实现了视角的改变和缩放,把游戏中场景的细致与 宏大展现得一览无余,战斗画面的完全动画化更有鸟 枪换炮的进化感。而与以上对应的,是细节上的细 腻,这些则传承自三代以来细致入微的设定。

#### 音乐: 延续系列风格的新曲风

和"《□袋妖怪》系列"的整体变化一样, 早期作品中音乐在每世代的变化并不明显,而五 世代由于舞台原型从日本转移到了美国,所以曲风大变,尽管风格变得极大,但是玩家一听便会知道这是《口袋妖怪》的BGM。本作的舞台原型为法国——这个历史沉淀悠久而在现代又走在世界时尚前沿的欧洲国家,自然又是一种全新的曲风。但是玩家在流程中,听着全新的动听的曲目却并不会有任何陌生感,其原因便是在旋律上本作依旧沿袭了系列的流程曲目风格。比如最开始从家乡开始剧情时,音乐风格悠扬恬静。而随着流程的进行,音乐的风格也愈发多变起来,无论是古典还是现代,不同风格的曲目配合一路上精心制作的自然人文风光,整个流程的冒险,都堪称是一场心旷神怡的异国之旅。

#### 精灵: 老朋友与新朋友

作为世代起始之作,加新的精灵种类是必然的,有些是以往精灵的进化或退化形态,有些则是完完全全的全新精灵。而本作登场的新增精灵数量并不多,但是各个都相当有新意,尤其是配合新的仙属性。而与新口袋妖怪对应的MEGA进化,则给我们又带来了新意,这种只能在战斗中完成的进化和普通进化并不同,这个我们在后面说,但从形态上的确有种焕然一新的感觉。而原有精灵增加仙属性后也令游戏整体的战术系统的变化颇大。可以这么说,在新精灵带来的战术体系的变化上,本作并不比以往的任何一作差。

#### 时尚与运动: 非主线要素

系列的非主线要素大概是从第三世代的选美大赛开始的,和以往还设有比赛不同,本作的非主线要素——时尚主题,完全不需要比赛,各种服装鞋

帽发型以及个人宣传片,只要你肯花钱,就能把自己打扮得与众不同,除了切合游戏舞台原型法国的时尚元素,本身也很对广大青少年玩家的口味,即便是笔者这种大龄玩家,也没少在塑造主角外形上花心思呢。

而另一大主线要素应该就是随时随地的超级训练,也就是足球大战了,玩起来非常激烈,在一场场的激战中,赢得了道具和努力值,可谓是一举两得。说起来足球在欧洲非常火热,各种联赛也是球迷们津津乐道的话题,以欧陆颇具代表性的法国为舞台原型的本作,将足球大战作为非主线的项目之一,倒也挺切合背景。

#### 剧情: 理想、忏悔与惊喜

"《口袋妖怪》系列"的反派往往担任起代玩家质问世界观的重任。本作的反派势力燃烧团所从事的事情和之前的银河团、等离子团类似——在《口袋妖怪》的世界观下,有思想的人们对人与精灵的共存的现状必然有各自的见解,燃烧团首领吕山德的做法是仿照3000年前的王者重现最终兵器来清洗世界进而创建更美好的新世界。与其他反派首领不同,他是在尝试各种方法却无力改变后最终才行此极端之法,因此当计划被主角一行阻止后,他并不是恼羞成怒或坦然离去,而是哭了出来,除了其实现理想最后一个方法失败的无奈,也有长期以来面对即将亲手毁灭的世界的压力的释放,最终,在大爆炸中,这位反派老大与自己的理想一同烟消云散。

而另一个剧情人物AZ,便是3000年前为了复活心爱的精灵而制造最终兵器造成巨大伤亡的古代之王,结果复活了精灵却离他而去。经过了3000年的忏悔,在一周目剧情的最后,他的精灵也终于接受了他的悔意并重新出现。为通关后主角登入殿堂的庆祝大典中平添了跨越3000年时空的沧桑、温馨与感动。

最后说说通关后的剧情,国际刑警汉萨姆在本作二周目再度登场还是很给人意外惊喜的,而和以前目的明确的出场不同,此次汉萨姆甚至让人觉得他真的改行当起了侦探,直到最后破获了穿战斗服的神秘人、缉拿了柯塞罗希克,一切才真相大白。而相关的少女玛奇艾露的戏份虽然不多但人物形象塑造得很成功,希望以后的资料篇中能扩大其戏份吧。

#### 战术系统大变更

其实画面也好、音乐也好,甚至于剧情,这些变化都可以在资料篇中便可以完成,而在战术系统上大刀阔斧地改革的重任,就只有如《DP》、《BW》以及《X·Y》这样的世代起始之作来完成。下面专门评论下本作系统的变化。

属性:本作最大的变更,莫过于增加了新的仙属性,压制了每代都诞生准神级强者的龙系的同时,专门克制仙系的毒系和钢系攻击派的地位也都得以大大提升。由于属性相克这个基础的变动,使得本作在对战格局上的变化也相当大。

技能:本作技能的变化也到了打破原有格局的地步,以往一些稳定而高攻击的技能由于威力的下降而让玩家有必要去考虑更多的招式。一些兼有其他克制属性的招式更是本作的一大创举。而进一步增加针对变小的技能、睡眠回合新的计算规则、音波类技能可以突破替身等,在削弱一些传统强悍战术的同时也让玩家有动力去尝试探索更多的战术。

特性的调整也在很大程度上改变了战术格局,如 "XX皮肤"让拥有此特性的口袋妖怪有了更加丰富的本系技能选择。天气相关的特性变化使得特性带来的天气不再永久有效,也使得天气战必须有更加慎重的思维。而五世代稀有的隐藏特性在本作中的解禁,也可以看做经历了第五世代整整一个世代的试验,隐藏特性终于走向了正式化和大众化。

MEGA进化在前面新旧精灵部分提到过。如果抛开外形不谈单纯就效果来说,由玩家主动发动且MEGA进化后无法使用其他道具的战术特点来看,MEGA进化倒更像是一种特殊的专有道具。

除了这些,诸如努力值可视化、更方便练努力值 及获取高个体、隐藏特性等这些,在系统更加人性化 的同时,也让玩家可以更早地培养出优秀的精灵来参 与对战,进而开发出更多的新战术……无论从哪方面 讲,作为系列起点之作,战术系统大变革都给接下来 的六世代作品带入了一个全新的时代。





iPhone 6的新闻甚嚣尘上,看来今年各厂商的新品手机确实吸引力有限,使得广大智能手机爱好者的目光还是聚集到了苹果身上、就是不知道这台被寄予厚望的机器到底会有怎样的表现,一切看来只能拭目以待了。

## 情报室







#### 

不得不说,《愤怒的小鸟》绝对是手机游戏中的金字招牌,然而再好玩的游戏也难以抵挡时间对新鲜感的消磨,所以尽管在《愤怒的小鸟》之后,Rovio又陆续推出了一系列作品,其中甚至包括《愤怒的小鸟向前冲》这样的乱斗型赛车游戏,但是却因为各种原因难现最初的辉煌。

于是一款打着"怒鸟"招牌、以中世纪为背景的幻想RPG作品《愤怒的小鸟 史诗》诞生了,本作依然会延续"免费下载"的传统,当然了,大量的内购和广告仍然存在。因为变成了RPG,所以本作不再是熟悉的物理弹射玩法,转而变成了非常中规中矩的回合制RPG。小鸟们依旧要和绿皮猪猪们在丛林、平原等各种场景展开"鸟蛋争夺战",游戏以地图关卡的形式推进,在环岛路上玩家将遭遇绿猪拦截,只有击败这些绿猪,才能解锁更多的小鸟,拯救蛋宝宝。

游戏的战斗系统非常简单,玩家只需要用手指选中小鸟,画一条直线至敌人目标身上,就可以发动攻击,点击小鸟则是防守动作,拖动两只小鸟可以执行各种协作技能。在游戏商店中玩家可以购买复活道具,还有提升开场战力的金辣椒等道具。截至完稿时,游戏已经在新西兰等苹果App Store中率先上架,相信中国区的推出也只是时间问题了。



2012年曾经火过一把的物理益智类游戏

《快乐山丘》的续作——《快乐山丘2》如今卷土重来到了iOS之上,"快乐山丘"和"方块家族"的脑力对抗赛将再度上演。

游戏的玩法非常简单,是典型的物理抛掷类操作,玩家点击目标(也就是那些方块)后会出现"瞄准器",瞄准器里有弹跳角度和力度可供调节,确定之后松开手指会产生爆炸效果,目标就会按照事先设定好的角度弹起。和《愤怒的小鸟》单一打击目标不同,本作中的方块会叠加在一起,并且爆炸范围很广,会造成多个弹出角度出现,而且方块们弹起后又会互相碰撞干扰改变原有的轨迹,从而大大提升了游戏的难度和随机性。

相比前作,《快乐山丘2》的通关要求有所提高,将山丘从方块家族的镇压中解救出来可以得到一颗星,消灭所有的方块可以再获得一颗星,只有以最少的炮弹数目完成前两个目标,才可以获得三星。所以一般情况下获得一颗星通关不是问题,但是想要消灭所有方块就要费一番脑筋了。模式上,游戏分为Story和Action两种,而且后者是需要在Story模式下达到一定完成度后才可进入。Story模式中共有8个主题,每个主题又有20个关卡,如果不进行内购的话,只能一关一关玩下去逐一解锁。当然如果进行内购的话,商店里还有更具成力的炮弹道具和升级道具等着玩家。







# COVIS 2

三只呆萌的猫头鹰 Hooty、Doory和Woody 分别要回到各自的家 中,此时它们身处丛

使使指头鸟 Niky © wile Criang rear Boon ■ XX ■ PUZ ■ 0:90美元

IOS 发布日期: 2012年4月12日

林,这里有各种各样的水果。这些水果有的可以帮助它们顺利回家,有的却是它们归途的阻碍,而玩家要做的就是将三只猫头鹰全

部平安送回家中。其实每只猫头鹰都对应着一个截然不同的关卡,因为三个关卡出现的水果不尽相同,所以可以称为"苹果关卡"、"榴莲关卡"和"香蕉关卡"。

"苹果"对应的是紫色的Hooty,又包含了30个关卡,场景中会出现木桩类阻碍物以及散布在空中的苹果,点击Hooty可以使其下落。在其滚动时要看准时机点击苹果,下落的苹果撞击到Hooty改变其运动轨迹,才能帮助它尽快回家;"榴莲"则对应绿色的Doory,同样是30个关卡组成,这里的玩法是通过拖拽的方式将Dorry发射出去,在障碍物之间穿梭,尤其要躲开那些带刺的榴莲,发射的次数有限制,所以要尽可能高效地将Dorry送回家;最后的"香蕉"对应的自然是棕色的Woody,它的回家之旅是采用"跑酷"玩法,Woody将

脚踩香蕉滚轮车,在丛林中一路滑行,过程中可以点击左侧虚拟按键控制香蕉车跳跃,以及右侧的虚拟按键进行下蹲,躲避掉各种阻碍最终确保Woody顺利回家。

一个游戏三种玩法,并且游戏正在进 行限时免费,赶快下载玩玩看吧。





IOS 发布日期: 2014年3月6日

原属TV Game的《圣剑传说》于iOS平台 开疆拓土,采用道具课金制。作为系列最新作 的这款游戏并非复刻,而是一款崭新的3D画 面A·RPG。机缘巧合下合为一体的天使和恶



魔是玩家的操作对象,担负推进剧情、展现独特世界观和多彩动作要素的功能。为何两人会合体,如何行动才能返回故乡天界?世界的秘密深邃浩瀚,外面的世界又屡屡出现巨大



▲巨大的蟹形态BOSS突袭战,画面上的8名 玩家一同奋战。

敌人,为了获得解开一切谜团之关键所在的"圣剑",他们踏上了冒险。游戏搭载了不少系列首创系统,其中就包括在战斗中通过切换角色,令动作发生变化的"转身",还有可以和其他玩家一同即时挑战巨大BOSS的"突袭战"。突袭战中玩家要根据敌方特性和自己的战斗风格,对合适的武器予以强化。



▲对应触摸屏和虚拟按键两种操作方式。

相信有不少掌机玩家也热衷于《DOTA》或《LOL》这一类MOBA游戏,而这里给大家介绍的,便是将受欢迎的MOBA与最直观的触碰操作结合起来的作品《巨人之战 前线》。





本作最大的特点就是NPC"巨人"的存在。巨人将作为玩存在。巨人将作为玩存的王牌向着敌阵推进。但是,巨人并不总是玩家的同伴,敌是玩家的同伴,敌方阵营中也同样有巨人的存在!玩家需要

结合不同的职业和技能来打造角色,和同伴一起挡下敌方的巨人并将我方的巨人引向胜利。

本作的势力分布参照第一次世界大战,分为三大国家,玩家将隶属其中之一。与时下的众多网络游戏一样,本作也有公会制度。同公会的同伴可以组队参加最多5对5的战斗,战绩将直接影响所属公会的排名。这一系列战况又会影响国家之间的局势,局势又将影响战斗的胜利条件和规则,带给玩家瞬息万变的对战体验。每当一次大战结束,胜利国的玩家还将获得相应的荣誉和奖励。









#### Android

发布日期: 2014年3月27日

🖺 Gu internet Japan 🗎 日東 🗎 MMG - 田-G 🗎 本体免费

的智能手机平台上,早已推出了 官方的《石器时代OL》。在这款 完全中文的网络手游中,甚至还 **有一些日本玩家在讲行着游戏。** 而这款诞生自日本的作品, 日前 终于决定回归本土的怀抱、推出 日版的《石器时代 手机版》。

可能一直在关

游戏支持触屏操作,如PC

感觉般简单点击画面就能推进游戏。宠物捕获、成长和合体 系统健在、不少外形和能力多姿多彩的宠物可供玩家选择。 斗技场、部落战争和BOSS挑战也保留了原本经典的回合制战 斗神髓。地图上有温泉、有迷宫、有宝箱,可供玩家休憩与 挑战。玩家在冒险的过程中,可以自由组队,还能加入特定 的部落,与其他玩家一起战斗与生存。





日文版采取了基本游戏免费+道具收费的游戏方式。传统掌机玩家可能对这种收费方 式抱有抵制情绪,但只要游戏达到了高品质,让玩家掏钱掏得心甘情愿,又有何不可呢?

Android

BNGI □ 日旗 ■ ACT ■ 本体免费

定于今年4月开播的第三部动画外,智能手机平台也借势推出了游戏改 编作品。

《星辰射手》的官方定义为"奖牌射击动作游戏",原作中的经 典角色在游戏里都化身成为一枚枚奖牌,玩家所要做的就是用我方角 色击破对方的奖牌从而获得胜利。在奖牌被击飞的过程中成功触击就

能发动追加攻击, 而能够 使用波纹攻击和替身的乔 乔等人还能发动强力的必 杀技, 今爽快度进一步提 升。游戏的故事模式以原 作第1、2部的剧情展开, 不过第三部的承太郎等人 气角色亦有登场, 随着动 画的开播, 更多角色也会 陆续追加。本作采用本体 免费、道具收费的制度、 iOS版也将于近日推出。



荒木飞吕彦的经典漫

画《乔乔的奇妙冒险》在 终于改编成动画后再度掀

起了"乔乔热",除了预

漫画感和动感。



法点中它展开追击。



▲游戏的剧情演绎部分兼具 ▲击飞对手的奖牌后还要设 ▲乔纳森发动必杀技,右上 角的应该是奖牌之间的克制



文 魔神剑

iOS 2014年3月3日





《羁绊传说》是由Bandai Namco大力宣传的手机平台作品之一,游戏界面与目前手 机平台大热的《智龙迷城》等十分相似、主要都是通过现实时间回复的行动值来完成游戏 里的关卡推进主线剧情, 集齐一定数量的特殊奖励道具便可以扭蛋获得珍稀武具或英雄, 因此熟悉手机游戏的玩家应该能相当快上手 当然相较其他手机游戏,《羁绊传说》有着 自己的鲜明特点和优势、不仅主线剧情在手机游戏内显得非常丰满、而且还是全程语音演 绎,更有大量的"《传说》系列"角色登场。玩法简单明了,相当悠闲轻松,喜欢手机游 戏和"《传说》系列"忠实粉丝的玩家千万不能错过。

#### 剧情概述

在游戏开始,能听到一个成熟的女声在恳求主角拯救这个世界,紧接着女主角莎拉 (サラ)和跟在她身边、从天界出现的妖精利比(リッピ)也进行了同样的请求, 当主角 回过神来时便能看到莎拉与她的兄长西扎(シ-ザ)对峙的场景、据莎拉所说西扎似乎是因 为被"灾厄之种"依附才会变得凶暴无比。为了拯救兄长,莎拉恳求主角控制英雄石解放 英雄的特殊力量与魔兽进行战斗。战斗过后西扎逃离,利比开始说明刚才战斗的魔兽正是 太古之时被天界封印起来的"灾厄之种"萌芽后生成的物种,不知是谁解开了封印并将它 放入人界,种子一旦发芽就能给周围带来灾祸、污染自然。而主角正是利比的主人——天 界女神雷欧涅(レオ-ネ)所预见的,能拯救被污染的人界的救世主。在大家互相熟悉过 后莎拉和利比发现主角除了自己的名字以外什么也不记得(标准"《光明神话》系列"剧 情……好吧没有看到主角从天上摔下来有点遗憾。)。然而即使丧失了记忆,主角也答应 和莎拉等人一起净化灾厄之种,并拯救莎拉的兄长西扎,莎拉也答应要为主角寻回失去的 记忆、于是二人一妖精开始踏上了拯救世界危机的旅程。

#### STATE OF THE

游戏全程以触控形式游玩。游戏开始的时候都会有一个教学 关来教导如何游玩,这里笔者稍微介绍一下大致的玩法。

战斗界面分为左右两部分,左边是玩家拥有的英雄所组成的 九宫格、右边则是敌方出现的怪物。英雄下面的数字是普通伤害 的数值,这个数值由英雄本身能力值中的攻击力所决定,而战斗 的时候该数值则会受到属性和联结数等影响而产生波动。下方是 HP和LC槽, HP为玩家队伍里的八名英雄HP值相加, 当HP耗光的 时候就算游戏失败。LC槽的作用则在下文提及。

如右图所示,战斗界面右上角是属性相克图,战场上每个颜 色的图形都代表着相应的属性, 如红色正方形是火属性, 绿色三 角形是风属性, 蓝色圆型是水属性, 棕色五角星则是地属性。也 就是说每个英雄并不具有自己的属性、都由战场上的图形来决定 所属的属性。相克表则是水 →火 →地 →风 →水( →表示有利), 举个例子就是水属性攻击火属性会获得两倍伤害,相反则减少伤 害。心形图案并没有属性,是玩家们能回复HP的重要图形。





每个英雄脚下都有不同形状的图形,发动攻击只要点击想要攻击的英雄则可,而游戏的特色则是点击一个英雄后手指可以继续移动到相邻的拥有同样图形的英雄来进行一个"联结攻击",联结起来的英雄越多,攻击力也随之大幅增强,并且每当进行联结攻击时LC槽便会增长,为下文提到的技能发动做好储备。

上文提到联结的英雄越多伤害就越高,但要怎么样才能让相同图形的英雄排列在一起?战斗界面的左上角有显示三种图形,而这三个图形便是你下一个会出现的图形。比如右边第一个图形

是三角形,当你点击一个 英雄攻击后,该英雄便会 离开而下一个出现的英雄 就会是三角形图案。这三 个图形的预告可以帮助你

排列版面,稍微费心思考一下如何行动便能创造高伤害。

当九宫格的英雄全部处于同一个图案的时候,全部联结起来就会产生ALL LINK攻击,最后一个联结的英雄会发动秘奥义,不仅有全身像的CUTIN欣赏,还能看到全屏华丽攻击。





英雄下面的数字是普通伤害的数值,这个数值由英雄本身能力值中的攻击力所决定,而战斗的时候该数值则会受到属性和联结数等影响而产生波动。

#### 抽



本作也有"《传说》系列"游戏的特色,每名英雄都有术技,如图所示,当角色身上缠绕霸气的时候点击或是联结该角色都能发生术技,会产生CUTIN、特殊动作和伤害增加的效果,至

于增加的伤害量则因人而异。一般来说星级越高的英雄术技伤害更高动作也更炫酷。至于角色如何出现缠绕霸气的模样实际上是随机的,每个角色的术技发动都存在一定几率,但是这个几率可以通过发动次数而增加,一名英雄多锻炼,发动术技的几率也会越来越大。

除了术技以外,英雄们还有技能可以发动,战斗界面下方的角色头像 一旦闪光便可以发动专属技能。要想

发动技能需要一个名为"LINK数"的条件,对应这个数值的便是HP槽下面的LC槽,发动技能时会直接消耗LC槽。要注意的是可以发动技能的只有队伍编成里前三名的英雄和协助人的队长英雄(详见后文)。



#### 游戏界面

界面上方的RANK是你的等级,旁边为玩家名。等级下方EXP则为经验值,100%后便可



提升等级。EXP右边的数值则是你的耐力值,可以通过升级、时间 经过和使用英雄石恢复。

界面右上方的三个小图标从上往下分别是英雄石、金币和LP。 英雄石可以恢复耐力、游戏失败后续关、扩展伙伴BOX以及抽奖, 获得英雄石的途径是初次通过地图上的一个大关、运营商每日活动 赠送和花钱购买(俗称"课金")。抽奖是用5颗英雄石在抽奖界 面抽一个英雄,必定出现3星或以上的英雄,根据一些统计似乎4星 英雄出现率18%,5星英雄则大概5%左右……总之,课金要适度, 上下保平安。金币是用于强化武器,LP是用于提升英雄等级,这些 都可以在普通关卡里获得。

界面选项	说明
My Page (マイページ)	基本冒险选项都在这里, "特别任务(スペシャル)"是运营商安排的主线以外的关卡,通常每天都会有不同类型武器、防具的强化素材关卡。另外运营商安排的活动关卡也是在这个选项里出现,比如前阵子的活动就有机会获得抽奖里不会出现的《TOD》人气角色里昂—玛格纳斯。"冒险"则是主线任务,能看到主线剧情。"任务"就如同探索,花费一定时间让一个英雄去搜集各种类型素材或是伙伴英雄。
伙伴 (仲间)	进行队伍的编成、查看英雄状况/培育英雄、调整英雄的装备、等级上限突破、将英雄变换为LP、设置喜爱英雄的界面。
武具	可以查看武具,进行武具合成与进化,贩售武具和设置喜欢武具的界面。
商店(ショップ)	可以在此界面购买英雄石,也是用英雄石恢复耐力和扩展伙伴BOX与武具BOX的界面。
揺蛋 (ガシヤ)	用英雄点进行武具抽奖和用英雄石进行英雄抽奖的界面。英雄点是每次寻找协力人的时候可以获得的 点数,每天登陆也会有奖励。
好友 (フレンド )	查看你的好友、根据ID进行玩家检索的界面。一旦与玩家成为好友在闯关时找他们协力可以享受其队 长英雄的队长技能加成。

#### 英雄



#### 英雄的胃成 / 上眼突破

在《羁绊传说》里育成自己拥有的英雄需要LP点数,如前文所述LP点数可以闯关获得,也可以每天登陆奖励,还可以变卖不需要的英雄获得。LV上限突破则是当英雄达到满级的时候,可以通过合成同样的英雄来突破自己的等级上限,当然这个上限也是有限度的。

#### 英雄的类型(TYPE)与武員

英雄的能力值除了受到等级的影响外,游戏里还特别安排了非常有传统RPG味道的"武具"设定,武具包括武器与防具,每个英雄都能装备两项武具以提升自己的能力值。不仅英雄本身能培育,武具也能升级与进化,升级的方法是合成其他的武具(包括武具专用升级素材),当合成同一类型的武具时更可以获得5倍的经验值加成。进化则是需要特定的素材,通常在通过每日对应的不同类型武具特别关卡后可以获得。

此外,玩家所拥有的英雄虽不具有属性,但是却拥有斩/射/打/突/魔五种类型。一般 英雄们的队长技能就是针对这几种类型的攻击力/HP/回复力的加成,也有部分英雄的队长 技是针对战斗里的图形加成。这五种类型有相对应的武器,什么类型的英雄就只能装备什么类型的武器,当然防具是没有限制的。

游戏的风格和界面简便清新,再加上系统简单易上手和强大的声优阵容打造的全程语音,整体来说算是一款值得用来悠闲的手机游戏,但是由于现在游戏刚出,活动还不丰富,加上主线剧情在第三章后就会出现难度直线上升的状况,因此也容易让人生厌,还是尽量推荐给《传说》粉丝的玩家较为

合适、最后再提醒一句、课金买英雄石要适度喔。

315 page

强人宣体的世界

栏間主持 皇元兮

最近 3DS 游戏进入了一个莫名的低谷期 虽然 f、《牧场物语》、《耀西新岛》和《英雄银行》这些作品推出,但是几乎每一款都是针对特定的粉丝群,没有什么能一网打尽的作品 观察发售表,估计这样的情况还会持续到5月虽然没有新作可以尝试,不过趁这个机会把以前搁下的旧作拿出来重温也是一个不错的选择

#### 30無波



#### 原始A夢限定任务

3月6日《哆啦A梦新·野比的大魔境贝克与5人探险队》发售,游戏还原了同名剧场版中的剧情和各种场景,各位玩家熟悉的野比一行人会在只有狗的王国进行大冒险。为了纪念本作发售,游戏官网上发布了特别任务。玩家只要用3DS的摄像头读取下图的QR码,就可以下载到这个任务了。





#### **国级妖怪入侵三消**

月12日本周日服e商店最值得关注的游戏自然是《口袋妖怪战斗方块》,这款运用《口袋妖怪》的元素所构筑的三消游戏,让喜欢《口袋妖怪》又不想玩RPG的玩家有了一个折中的选择。关于游戏的详细内容可以参考本辑的攻略。除此之外,强制卷轴动作游戏《黑子风格》以及钓鱼游戏《轻松钓鱼3D》也一并上架,模拟器游戏则有FC经典作品《电梯大作战》。美服方面则有利用AR卡片游玩的解谜游戏《气泡小世界》以及曾登陆日服e商店的《peakvox 立方体战略》,不朽的射击名作《小蜜蜂》作为模拟器游戏上架。



#### 最贵下载游戏登场

月19日已先行在 美服e商店登场的 《不朽之刃》和《疯 狂的小鸡导演3D》。 世嘉的加强版名作 《3D 幻想领域 欧帕 欧帕兄弟》以及模拟



器游戏《SD高达世界 扭蛋战士 争夺之战》在本周降临日服e商店。不过更加引人注目的当属《钢铁帝国》,由甲南电机制作所打造的这款蒸汽庞克风格的横向卷轴射击游戏,售价高达2940日元,创下了下载游戏的最贵纪录。美服玩家则迎来了迟到一个星期的《口袋妖怪战斗方块》,此外只有一款《本格象棋》,略显寂寥。



#### 不朽之刃切西瓜

3月10日日版《不朽之刃》,就如同其 日文名"时间复仇者"一样,讲述握 有神奇武器的女主角借助操纵时间的能

力灭凶的在日,故手故上,向乡复事架厂毁的仇。当家



就放出了游戏的第一弹DLC,下载后可以将女主角换成左手抱西瓜右手持木棍的泳装造型。虽然DLC本身只卖100日元,但是游戏本体售价已经高达1500日元,所以仅推荐给有闲钱且口味独特的玩家。同时厂商也表示今后还会继续推出新的DLC。



#### 煤光圣枪难度下调

7月19日《燐光圣枪》发售4个月之后, 游戏迎来了一次大规模更新。此次更新主要处理了原本一些显示和操作上的问题,并且采取一系列措施降低游戏难度。 这些措施包括增强玩家机体攻击力、降低

BOSS的耐久 值、修改了敌 人的出现频度 及模式、增加 在自由模式中



赚钱时入手的金钱数量并下调商店内的商品价格等等。下载了本作却因为难度而止步不前的玩家可以再度在蓝空中翱翔,而还没下载本作的玩家也可趁此机会试试这一款充满特色的动作游戏。

#### 12.4

#### 究极邪龙再登场

2 月二子曾于今年1月上旬在《智龙迷城 2 》中配信过的迷宫"邪龙の树海", 由于广受好评而决定再次配信,配信时间 将一直持续到4月7日。领取了"究极邪龙

の绘马"后玩家即 可进入该迷宫,在 系列中具有超高人 气的BOSS级敌人 "究极邪龙・ヘル ヘイム"将在其中 等待各位玩家,其 技能"ゴッドヘル



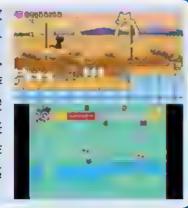
ブレス"将对全体15倍的暗属性伤害。错过了上一次配信的玩家,这一次可千万抓 紧机会。



#### 异色游戏拼盘

月26日本周放 ❤️❤️❤️❤️❤️ 计 出的游戏可谓各 🚾 🔭

具特色。拿日服来说,分别有以妖怪为核心题材的推理AVG《鬼怪侦探 信太的不可思议事件簿》、将复古风格的9款像素街机游戏打包推出的《九合一 街机游戏合集》,还有DSi下载游戏《空岛之箭》的续作《空岛之箭 无影的老师与基隆的封印之匙》。美服则有将炫酷的滑板运动和逗趣可爱的小猫结合起来的横版动作游戏《滑板猫》。喜欢尝新的玩家可以试着体验在商业大作中感受不到的别致乐趣。





三月底走在路上发现女孩子们已经抛弃了厚重的冬装,纷纷开始各种迷你裙装扮,道路旁的鸟语花香也把每个角落都染上了一片初春的气息。这让每天都宅在室内的在下醒唐到该是踏春的时候了(现充验远目),于是周末骚包地打扮了一番滚去了住地附近的公园,坐在暖暖的阳光下拿出了掌机继续刷起了游戏,在空气清新的大自然中玩游戏应该比在室内有益身心健康吧。什么?你说我没救了?但我觉得应该还可以再抢救一下的……

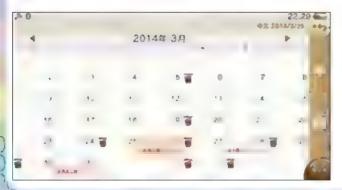
#### PSV版本3.10版本更新及新功能介绍

3月25日PSV和PSV TV迎来3 10版本的更新。本次更新的内容包括在菜单画面中追加了日历和应用程序图标显示,更有查看和删除存储卡数据的"存储卡内容管理"等比以往更为便利的功能,下面就让我们一起来详细了解一下此版本的各项新增内容吧。

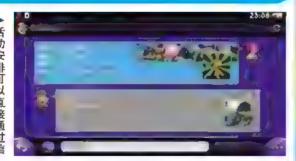
#### PSV/PSV TV共通:

1.日历

更新后主菜单画面会追加一个日历的图标,进入后按右侧的+号可以添加日程安排。在日程安排中玩家不仅可以输入日程活动的标题、地点、设置提醒等,还可以追加目前PSV中的游戏图标并添加PSN好友,安排好的活动内容也可直接通过信息或Email功能共享给好友。比如玩家可以选择目前正



■活动安排可以直接通过



在玩的游戏图标,然后选择要进行联机的时间,设置好提醒后分享给要一起联机的其他小伙伴,这样玩家就不会错过与小伙伴们的每次共斗活动了。日服的玩家在更新后会获赠《灵魂献祭Delta》的公式日历,加载后可直接在日历中查看《灵魂献祭Delta》的追加内容配信时间和活动等相关情报。另外日历中的日程安排也可以与Google日历中的内容进行同步。

2. 系统

主菜单由原先400个程序图标的显示上限增加至500个(包含文件夹内的图标)。

3.管理存储卡内容

此次的版本更新在内容管理中追加了"管理存储卡内容"的新功能,原本设定功能中的"应用程序资料管理"则被删除。通过"管理存储卡内容"的功能玩家可以确认



存储卡的使用情况并直接删除游戏程序和存档等,在此功能中删除游戏所用的时间和在屏幕上直接删除差不多,但可批量进行删除的形式还是为玩家提供了不少便利。

4.信息

此次的更新追加了语音信息的功能,玩家在进入信息程序并选择聊天对象后,点选撰写信息左侧的图标,再选择"录下语音信

息"对语。语识的发信制息。



开始说话,完毕后点停止即可。三人以上的话可通过点选画面右下方的菜单图标选"追加收件人"建立小组对话。并且利用此功能PSV和PSV TV的玩家也可与PS4的玩家直接交流。

5.视听者限制

进入视听者限制并进入机能选项可限制PS商店的启动。选择"Trend Micro Web Security"可查看使用指南,点选"立即购买"可享受90天的免费试用。

6.音乐

启动音乐功能后,点选左上的搜索图标可使用关键词直接查询与PSV连接的设备(如PC)中存储的音乐。

7. 照片

当PSV和PSV TV处在同一网络中时,可将PSV中的照片直接传输至PSV TV,并在显示器上进行浏览。

8.视频影像

文件列表中追加了按文件体积大小排序 的选项。

9.设定

在"日期&时间"中删除了"夏令时"的选项。如果玩家选择的时区为使用的夏令时的时区,那么菜单上就会追加"自动设定夏令时"这一选项,点选后PSV就会自动按夏令时同步时间。而在省电设定中则追加了30分钟后进入待命模式这一选项。

#### PSV专属功能:

1.在照片中查看图片时,旋转PSV的话图片也会同时进行转动。

2.在拍照的全景模式中追加了"自由形式"。通过"自由形式"玩家可以在想要取景的地方随意地从各个角度拍摄39张照片后,让其自动创建全景图像。

3.可使用蓝牙键盘连接PSV, 但目前输入的语言仅限日语和英语。

#### PSV TV专属功能:

1.PSV TV在更新3.10版本后可对应使用 DUALSHOCK4手柄。

2.在PSV TV上可玩PlayStation Mobile规格的游戏。

### 《迷宫》血统 无限》期间限定配信

Experience在3月7日宣布从3月18日起配信《迷宫×血统 无限》的101版本——"新神之试炼(新たなる"神"の试练)",其中有插画师クロサワテツ亲自设计的BOSSアセンション,并会出现超珍稀道具"神MURAMASA"。所有的更新内容也对应PSVTV,但要注意的是此次配信为期间限定,配信时间截止今年的10月23日,因此喜欢本作的玩家不要错过这次机会。



▲在通关后的追加任务"オメガフィールド扫讨指令"中会 出现的新敌人。



#### 以NHK大河間《军师官兵卫》为主题的《战国无双4》DLC开放配信

在《战国无双4》游戏发售的当日,以NHK大河剧《军师官兵卫》为主题的服装及道具DLC也开放了配信。此次配信内容包含一套免费的名为"军师官兵卫"的服装,是游戏中黑田官兵卫的专属套装。除此之外还有编辑新武将时可使用的编辑部件"黑田官兵卫"、"竹中半兵卫"和"丰臣秀吉",每个编辑部件的售价为191日元(不含税),三个编辑部件的套装售价为477日元(不含税),有兴趣的玩家可以考虑入手。





## 《噗哟噗哟对俄罗斯方块》DLC第3弹和壁纸配信开始

《 噗 哟 噗 哟 对 俄 罗 斯 方 块 》 的 第 3 弹 DLC配信于 3 月 6 日 开 放配信。此次的配信内容包括能在网络对战时使用的问候包(あいさつパック),每一个问候包里包含 3 名角色的打招呼用简易聊天信息,其中每名角色的聊天信息为5个,单个问候包的售价为100日元(含税)。喜欢所有游戏角色语音的玩家也可直接购入"全问候套装(全あいさつセット)",售价为700日元。

注: 3DS平台也包含同样的DLC。



▲代言人前田敦子和游戏角色的多款PC壁纸已开放配信,壁纸可从《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的官方网站直接下载。



#### 本月PS 免费游戏一览

游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子样
伊苏 塞尔塞塔的树海	イ-ス セルセタの树海
圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルサージュ 失われた星へ
	捧ぐ诗
灵魂献祭	Soul Sacrifice
火箭鸟 铁汉雄鸡	ロケットバード ハードボイル
	ドチキン
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争 げんだいば ん
	++ (ぶらすぶらす)
突击枪手	アサルトガンナ-ズ
美屋	
游戏译名	游戏原名
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER X
	TEKKEN
重力异想世界	Gravity Rush
摩登城市赛车 公路之旅	ModNation Racers Road Trip
反重力赛车2048	WipEout 2048
末知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss

港風	
游戏译名	游戏原名
像素垃圾 怪物	PixelJunk Monsters: Ultimate
	HD(日英文版)
苍翼异闻录 代码:新生	XBLAZE CODE : EMBRYO
	(日文版)
地狱边境	LIMBO(中日英韩文版)
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot
	Mystery (英文版)
恶意 重生	MALICIOUS REBIRTH (中韩
	文版 )
忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 PLUS ( 日
	英文版)
尼特的故事 地下探险	Knytt Underground(英文版)
块魂 变形	块魂ノ・ビ - 夕(日文版)
魔界战记3 回归	魔界战记 DISGAEA 3 Return
	(日文版)
改圖	
游戏译名	游戏原名
像素垃圾 怪物	PixelJunk Monsters: Ultimate HD
加油吧!头脑酱	Smart As
重力异想世界	Gravity Rush



本作背景设定在近未来,由于科技的发展,产生了很多新的"数字运动",其中有一种名为"DASH",在"DASH"运动中会构筑一个假想空间,参加者们需要在假想空间的市镇里寻找关键物品,并展开争夺。

#### 大乱走冲刺或夺取

大乱走 ダッシュ or 夺取

Planet G

免费

日版

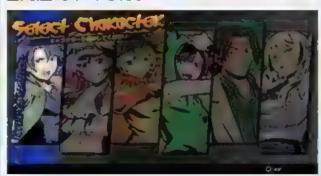
2014年2月27日

无对应周边

游戏中登场的地图不仅包括现代的秋叶原和涩谷,还有江户时代的街道。

#### 人物选择

进入游戏前会自动登录浏览器,在相关 页面同意使用协议后才能正式开始游戏。玩 家需先从6名角色中选择一名使用,以后如 果想使用其他角色,需通过抽卡获得其他角 色对应的卡片才行。



#### 战斗规则

战斗分为三种模式,即网战(ネットワークバトル)、面连(アドホックバトル)和本地CPU对战(CPUバトル)。一次网战或本地战斗需要消耗入场券(Entry



Ticket)一张,面连不需要,入场券每隔15分钟补充一张,最多可以存三张。除了入场券外,还有一种特殊券(Special Ticket),不限制储存数量,可以随时开始战斗,但需要付费购买,少量可以通过任务获得。

游戏提供不同的地图,大小不一,每个地图都会出现一个公文包(アタッシュケース),由四名玩家进行争夺。游戏过程中,玩家只要接触到公文包就能把它捡起来,在画面的左上方会显示四名玩家的头像,头像旁边的数字是"传送率"——只要捡到公文包,传送率就会上升,反之,落下公文包则不再上升。传送率最先到达100%的玩家获胜。

选好地图进入战场后,就要开始争夺公 文包。在画面的下方是武器能量槽(绿色) 和冲刺槽(蓝色)。按住R键可进行冲刺,同时要消耗冲刺槽,放开R键冲刺槽就会逐渐回复。当没有公文包的玩家接近持有公文包的玩家时,按下指定的按键就可以展开攻击。攻击可用的按键分别是×、□、△,每个按键可以指定一种武器,每种武器的威力不同。使用武器需消耗能量槽(EN),不同的武器消耗的数值是不同的。能量槽消耗后,也会随着时间经过逐渐回复。

在玩家拿到公文包以后,会以玩家为中心显示几个同心圆,最内侧的的圆形以绿色显示,只要接触这个绿色范围,再按下相应按键,便会发生战斗。战斗的结果一瞬间就会决定,同时发出白光,白光会逐渐填充满所有的圆形范围,在此范围内的其他玩家会暂时晕倒不能行动。战斗胜利后拿到公文包的玩家能在一小段时间内进行高速冲刺,这段时间即使和其他玩家近距离接触也不会发生战斗。



### 道具与陷阱

为了更好地进行"夺取"和"冲刺",游戏过程中还可以利用各种道具或陷阱。在场景里会随机出现一些道具,捡到之后便能使用。道具的功能多种多样,最常见的是胶囊形状的道具,捡到之后可以增加自身攻击力,每捡到一个玩家身边就会出现一个红色圆圈,最多可以捡8个。

在"夺取"和"冲刺"时按L键都能使用



陷阱(前提是装备了相应道具),陷阱的地点是指定的,即地图上表示为红色的区域,安放陷阱需要消耗道具,一旦其他玩家踏入了设置好的陷阱,就会暂时丧失行动力,如果此玩家身上有公文包,就会掉下来。

#### 角色强化

游戏中可以通过各种途径获得マイル,相当于金钱,金钱能用来强化角色、进行抽奖等。在每一场战斗过后都有结算画面,可以查看到本次战斗获得的奖励,排名越靠前,战斗胜利次数越多,获得的奖励越多,奖励主要是金钱和经验值EXP,累积经验值就能提高角色的RANK等级。RANK等级和LV等级不同,RANK是根据EXP强制升级的,而LV则可以选择是否用金钱升级。提高RANK和LV都能提升角色的能力,区别在于LV提升的是角色的基础攻击力、速度、能量槽最大值;而RANK提升最大武器消费值(コスト)和最大道具携带数量。



#### 装备系统

在主菜单有专门的选项用于切换装备, 玩家可以装备武器和道具。道具最多可以装 备四个,不过要RANK达到25之后才能开放 四个道具栏,武器则最多能装备三个。

武器对应三种属性分别是B、P、L, 三种属性相互克制。其中B属性攻击高,但消耗大;P属性攻击低,但消耗低;L属性介于前二者之间。在战斗时根据武器攻击力和属性决定胜负,每种武器的属性在名字前都会标注。三种武器属性间的相克关系是:B→P→L →B。角色有武器消费值(コスト)的概念,每种武器也有相应的消费值,装备

的三个武器加起来的消费值不能高于角色的 总武器消费值。

本作也有武器改造系统,首先选择需要强化的武器(BASE),然后选择作为素材的武器(MATERIAL),之后按确定即可,武器的等级最多可以提升到三级,相应的能力数值也会提升。



#### 任务

游戏中初始设置了25个挑战任务,想 要完成全部任务,必须付费才行。本作需 要"课金"购买的道具叫做DD(ダシュディスク),想抽到角色卡和珍稀武器必须靠DD。除此之外也能用金钱(マイル)抽 奖、但是只能抽到一般武器和道具。

/a via	Ara sent	38 no
名称	报酬	说明
初めて1位を获得	500マイル	首次赢得比赛
10胜达成!	Bト゚ランメス★★★	累计获得10次胜利(本地AD-HOC联机获胜不算,下同)
20胜达成!	Lフアンドスター★★★	累计获得20次胜利
30胜达成!	Pヒルデグリム★★★★	累计获得30次胜利
50胜达成!	Bグラ−シーザ★★★★★	累计获得50次胜利
榛东京哉がLV10!	1500マイル	榛东京哉等级达到10
假泽假令がLV10!	1500マイル	假泽假令等级达到10
天坂茉莉爱がLV10!	1500マイル	天坂茉莉爱等级达到10
旭信因がLV10!	1500マイル	旭信因等级达到10
美南见・H・友璃夏がLV10!	1500マイル	美南见・H・友璃夏等级达到10
寺屋ひよりがLV10!	1500マイル	寺园ひより等级达到10
榛东京哉がLV30!	ダシュディスク×5	榛东京哉等级达到30
假泽假令がLV30!	ダシュディスク×5	假泽假令等级达到30
天坂茉莉爱がLV30!	ダシュディスク×5	天坂茉莉爱等级达到30
旭信因がLV30!	ダシュディスク×5	旭信因等级达到30
美南见・H・友璃夏がLV30!	ダシュディスク×5	美南见·H·友璃夏等级达到30
寺园ひよりがLV30!	ダシュディスク×5	寺园ひより等级达到30
武器最大成长!	クリンプウイルス×10	将武器等级提升至最高
武器最大成长3种类!	ダシュディスク×3	将二种武器等级提升至最高
武器最大成长5种类!	ダシュディスク×5	将五种武器等级提升至最高
10日ログイン!	1500マイル	累计登录游戏10天
30日ログイン!	3000マイル	累计受录游戏30天
60日ログイン!	5000マイル	累计登录游戏60天
キャラクター全员获得!	スペシャルチケット×5	各角色卡至少持有一枚
バトル回数通算100!	スペシャルチケット×5	累计战斗100次(本地AD-HOC联机不算)

注: 带★号的都是武器。

## 奖杯

本作奖杯设置条件非常简单,只要完成所有游戏里的任务就能达成100%(无白金)。

类型	名称	说明
铜杯	ビギナ-ダッシュプレイヤー	完成5个任务
铜杯	ノービスダッシュプレイヤ・	完成10个任务
铜杯	ミドルダッシュプレイヤー	完成15个任务
银杯	マスタ ダッシュプレイヤー	完成20个任务
金杯	エキスパートダッシュプレイヤー	完成25个任务



和PSV的其他免费游戏一样,本作想要玩得上档次必须要"混合"才行 奖杯更是个"课金"大坑。游戏的规则虽然简单,但是不缺乏对战性,相对其 他的免费游戏来说,技巧性要强得多。而且不想网战也可以,光靠和电脑对战 也能刷钱刷等级,这方面算是比较厚道。



世界最大规模的游戏开发者向盛会"Game Developers Conference"今年3月17日~21日于美国旧金山召开,业界知名厂商(包括我国的一些游戏巨鳄)纷纷出席,为期5天 前2天是针对特定主题予以探讨的峰会论坛,后3天则是通常会议和产品展示会。这几年来,GDC的方向性悄悄发生着变化。最早的GDC流程与E3或TGS较为接近,由任天堂、SCEA、微软等硬件商发表基调演讲,展望今后的游戏商业前景,披露近期商品并实施相关的会议讨论。硬件商的基调演讲已然消失三年,取而代之的各产品部门的基调演讲,也在今年消失了踪迹。今年给人的最大印象,应该是新加入游戏业界的那些新兴势力,这是他们得以尽情展现自己的舞台。

去年年成成功发售新主机的SCE和微软力求把新主机从核心玩家推广到普通人群,就如何完成自家产品的家用电器化举行了一系列会议。去年致力于向开发者推广Win U开发机、中层软件对应功能的任天堂。今年则转而仅仅召开了3DS《立体动物之森》这一场会议,显得颇为寂寥 任天堂在2005年发表Revolution(正式名称Win)时博得广泛喝彩,相比之下,今年的存在感可谓降到谷底。就此淡出GDC,还是在不远的将来带来第二次的"Revolution"。——这头年长的GDC领头羊,其今后的发展依然博得了同行的注目。

与会的业界大腕包括SCE全球工作室总裁吉田修平、Xbox事业部高层Phil Spencer这样的硬件牛耳,也有让《智龙迷城》风靡世界的Gungho执行总裁森下一喜,单飞的Comcept代表取缔役稻船敬二,让《FFXIV》重获新生的制作人兼导演吉田直树,刚刚宣布离开Konami的《恶魔城》制作人五十岚孝司、《生化奇兵 无限》的制作人Ken Levine,以及代表英国的碎戏制作人Peter molyneux 此外,面对碎戏开发者的各种产品公布会议以及由开发者们评选的游戏奖项"GDC大赏"等活动也陆续进行



## 自主游戏开发者

进入大数据时代,传统厂商的垄断力日益下降,运用各种商业手段挤兑小作坊产品的做法也越来越不管用——起码没以前管用。游戏业界同样如此,一定要找棵大树庇荫,否则会引发宣传、出货不力乃至被打压的年代已经快走到终点,越来越开放的网络环境和限制越来越宽松的硬件平台,使得游戏界不知哪天就会又诞生出一款《像素小鸟》。游戏制作人"U盘化"的趋势愈发明显,大量有能之士选择不进入任何系统,仅以个人能力联合各客户进行短期合作,稻船敬二就是其中的代表人物。在本届GDC上有两名受人瞩目的制作人Rami Ismael与Jan W llem N jman,他们是独立小组Vlambeer的工作伙伴,开发的卡通风格2D射击动作游戏《废士之王》,是开发当初就向全世界公布其开发进程,对于注重保密的游戏开发而言是非常罕见的行为。

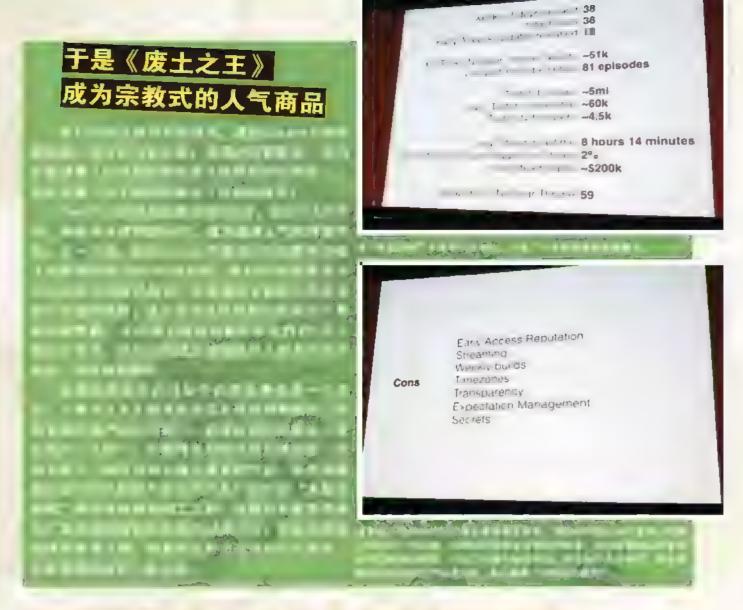












## 稻船敬二眼中的日本自主游戏现状

稻船敬 是日本游戏界的批评家,曾放出"日本游戏界已死"等惊世言论的他一向喜欢站在自由的立场 上评论日本与海外市场。本届GDC上他的演讲标题是"与此同时的日本",宣传自己的《神威9号》(被视为 《洛克人》的精神续作),并且以回答主持人提问的方式谈论了如今的日本游戏产业和自主开发现状。



## 诱人的2亿5千万玩家市场——中国

2012年,安装Android系统的终端设备数超越iOS,占到51%(其中29%为三星),OS产品则分食剩下的49%市场。中国使用移动设备的玩家有2亿5千万人,是世界最大的移动游戏市场,其中Andro d用户占58%。然而另一方面,中国玩家玩的游戏有64%都产自本国,这个市场对外国公司当然极具吸引力,但如何抓住中国人的口味,则要面临相当艰巨的本土化进程。规模仅次于中国的市场是美国,移动玩家为2亿3800万,第三名英国只有数字大幅缩减的4700万,日本排名第五,与排名第六的韩国大致持平,为3200万。其中,韩国更是三星市场占有率高达60%,Android占有率高达85%的特殊地带。

除此之外还有一件颇有意思的统计,那便是在Android上各年龄层和男女玩家对游戏类型的选择倾向。 动作角色扮演、即时战略、射击和卡片战斗的用户大多是25岁左右的男性玩家,问答、三消等休闲类游戏上,女性比例则能超过50%,其中最为突出的类型是单人纸牌游戏,用户集中在45岁左右,女性占60%。 统计还表示,目前智能手机和平板电脑的比例方面,iOS系统为72% 28%,Android系统为88% 12%。 与iOS相比,Android的广告费更为便宜。





## 年度开发者选择大赏花落《末日余生》

峰会第三天即3月19日,会场举行了游戏开发者选择大赏的表彰仪式,摘得年度最佳桂冠的是PS3游戏《末日余生》,此外本作还获得故事叙述奖和设计奖等共计3项殊荣。表彰式上引起话题的还有Lucas Pope独立制作的《请出示证件》,该软件对应PC和iOS平台,容量仅40MB,却获得了发明奖和下载奖两项荣誉。日本方面则是去年在3DS上推出的《塞尔达传说 众神的二角力量2》,摘得掌机移动游戏奖。日本游戏在GDC上并不怎么受待见,这次也是继2008年《塞尔达传说 幻影沙漏》以来久违6年的再度获奖。

今年获得终生成就奖的人物则是我们熟悉的"PayStation之父"久多良木健。久多良木登台表示,PlayStation的成功是一个奇迹,它对久多良木本人赋予了人生目的,自己感谢参与PlayStation相关工作的一切员工、游戏开发者和游戏玩家。现场播放了一则回顾久多良木半生的影像短片《久多良木之路》。片了采用了老电影胶片的古旧效果,讲述被任天堂欺凌的久多良木杀死了对手Dreamcast,最后向任天堂的CEO完成了复仇。就内容来说,这段影像极容易引起麻烦,不过影片最后久多良木本人再度登场,表示"还有这回事啊"目做了一个搞怪的眨眼动作,引发全场爆笑。





▲演讲的久务良木健。

◀摘得年度大奖的赢家《未日余生》开发组。

## 《动物之森》是如何克服系列倦怠感的

任天堂在本届GDC上发表了名为"如何揭开《动物之森》新篇章"的演讲。《动物之森》以玩法多变和多彩的交流要素而广立口碑,其问世之际正好伴随着3DS的销量回升,如今全世界销量已达738万,超越NDS的《欢迎来到动物之森》成为系列最为卖座的一款。发售之初,由于本作过于畅销而导致各处缺货,甚至发生了岩田社长向玩家道歉的事件,至今仍记忆犹新。《立体动物之森》的前作是WI上的《上街吧 动物之森》,本作仅在日本就卖出了100万套,导演京极彩却对这款游戏评价道"很明显有需要去面对的课题",展露出对打造新作的强大心理准备。



# 明确并共享玩法的种子。不惧变化地播种新种

立体神權之前,尚書以北程。 《夏英次東洋教的規模 必要実现想治上的失 過一時期何刊 "沒有似都依此動出意见。 無色或提伸的領 解悟不是负责員的普通员 多雜绘制草圖來轻松地传递自己的意见。通过这种 事為 "阿性别 所作較是 "阿价值现的警务 意思才能准並到游戏數績是 动物业绩 年數性别的所有玩家为個相 计发起简样接触用于 物理 子傳播劑 医发音的多群性等端效的多样性 相通 正实 游戏负责从思路之正确。



n 🕒 🔃 Ppprogening Industry



▲静江的Twitter乐趣十足







▲开**华专用相约本族不能**与1000年

■■■ 正獲獲前店里二作等回定規程并再負更 - - 資料这些误解为某事的實理第一 ■ 無書 特别是NDS版《欢迎来到动物》 · 漢柳 · 《精》稱情愿的误解束缚了主题。 · 创新思想 | 产他们起小怕事 | 真绿完全 | · · · 崇科鮑麗有要兼 《列就会走》闭塞鄉 · ■學演導廠承担區交座別 此門 下发头卖量 國際列原組 着事重新审视那些调空见惯的测 **直接化用排棄养卵作为原理作品的用一些用** ■ ● 動動様心并不能引 ● ● 香探索 **蘇我到勤答案是 动物之海 是 种交通 《 编纂类世界是历者相同的时间轴** 北三为俱别 写像 被礼等交流功能作为观实 此界是充流的种子面被制作进了游戏 ■油物之業》來说 職重要的是制作業業機能 能的複雜





## Gungho社长森下一喜连续两年演讲

对全世界

展开

但每个国

## 解剖《智龙迷城》

在2013年的GDC上,森下一喜曾讲述了Gungho如何制作游戏,今年则将范围缩至《智龙迷城》一点上,重新说明本作的制作过程。演讲中说,《智龙迷城》已经成为一种游戏类型的模板,向其致敬的游戏层出不穷。比如为一个人为道具免费配布给玩家,作为系统维护的补偿;针对一星期中的每一天导入的"星期几任务"等……这些如何,这些人的"星期几任务"等……这些如何,不是不够的带动下实现的。再以2月公布的《智龙迷城》》为例,Gungho并没有把它作为主作的外传制作成另外的和p,而是在同一个游戏中进行追加,这同样是前所未有的尝试。

目前,《智龙迷城》已经在世界上 13个国家展开业务、针对每个国家的特 定服务项目均稳步展开中,用心的制作 使得任一市场的用户都给予了4.5星以 上评价, 为今后的市场拓展提供了准备 空间。不过也由于本作在各国的运营机 制不同,无法同时在大量国家配信,通 过无微不至的服务扩大活跃用户数量, 拉长用户的游戏时间是Gungho的处 事方式。《智龙迷城》在北美的下载 量已经突破300万。与总规模相比虽 然尚有提升空间,但也总是占据销量 榜的前十位,呈现欣欣向荣的良好上升 态势。《智龙迷城》是否能在亚洲以外 的市场获得世界规模的成功。这是今后 的Gungho值得我们关注的。

▶重申《智龙迷城》的制作过程。





商品、街机游戏、生题活动等都是提升品牌价值的策

略手段。



## 五十岚孝司回顾《恶魔城 月下夜想曲》

"《恶魔城》系列"的主制作人五十岚孝司于3月15日退出了服务20多年的Konami,一跃成为业界话题人物。GDC的最后一天即3月21日,五十岚登台发表演讲。演讲内容为由五十岚经手的"《恶魔城》系列"的构想与设计原点,令人遗憾的是并未公布系列新作。向听众讲述至今为止的制作经历,同时也是五十岚对自身的一次回顾。



## 以探索掩盖的一本道是游戏的本质

医化性性凝聚原性纤维造解, 化医电阻医性精液性 BARRIER, I. DEBRICK, RICHARD OF LIGHT SIGNATURE OR SERVICE CELL HYDROCKTURE APERES **医水下排除。不是不满头肉肉的味** COMMISSION OF STREET **西京十八百日本田田田田 新田田林田田田田田田** S. HARRIST

Metroidvania Guidelines

■只要操作有趣,游戏也 会变得有趣。

# Number-one issue: Player Control

- Controlling same character from start to finish
- Controls are fun = game is fun

Player wants new equipment

Finds it, tries it out



Searches for it

MARCH 57-34, 9814

# Metroidvania Guidelines

- Main path branches at memorable locations
- · Make sure the user knows what all is available (overall map, etc.)

What seems obvious to the dev is not always obvious to the player!

■要站在玩家的立场上,避免一切会引起玩家不愉快的要素。



近期,官方终于放出了 《英雄传说 闪之轨迹 || 》的 相关消息,更新了新舞台以 及不算新的人物介绍。前作的 中仅为路人的游击士特瓦尔 和冰之少女克蕾雅将在本作。 中正式加入战斗。他们的相 关戏份也值得期待。

文 阿鲁 美编 Juxi

以铁直宰相奥斯本遭受狙击为开端。 合"开始了对帝都海姆达尔的占领。

天空出现的巨大飞行战舰以及被称为"机甲 兵"的巨大人形兵器部队开始在帝国内部活动。 震括帝国全境的内战爆发了。

以压倒性力量的新兵器进行压制的贵族连 合军以及羹着训练有素的士兵和机甲师 闭进行纠缠的帝国正规军属开了对峙。

巨大帝国埃雷波尼亚内战的激烈程 度远超预想,不知何时才会结束的 内战使整个国家的人民都陷入 战栗与无力感中。』

与此同时, 托尔斯 土官学院"Vī组"所属 的里思在荒凉的山岳地 带苏醒了过来。"

在其身旁的是会说话的黑猫以 及灰色的巨大"骑士"。

但之前一起共患难的同班 同学们却不知去向。

很快,里恩就想起了 先前同伴们与他诀别的 话语,以及自己绝望的 IA III ....

突然袭来的蓝色身影以及让人 绝望的战斗、残酷的现实浮现在里 恩的脑海里。

> "大家都没事吧……" "总之得先回学校……"

不顾黑猫的阻止,里恩 无视了灰色的巨大身影,开

始了下山之路。

这就是——动荡之日 中,一切终结的开端。

### 英雄传说 闪之轨迹 ||

Falcom 预定2014年内 售价未定

1 J.

对应周边未定

#### 17岁 使用武器: 太刀

帝国北部的地方贵族、 修巴尔茨男爵家的养子, 隶属 上托尔斯学院特科班级"Ⅶ 组"。虽然传承了东方剑术 "八叶一刀流", 但由于畏惧 自身恐怖的力量而无法发挥真 实实力。不过在与同伴的接触 中逐渐成长、最终克服了心理 阴影。前作中, 甲恩得到了认 可并乘上了谜之人形兵器"灰 之骑神",但却被曾为同伴的 学院前辈乘坐的"苍之骑神" 给打败,在黑猫的强迫之下仓 皇逃离, 如今在遥远的山中苏 醒过来。

## 

リイン・シュメルツアー(CV 内山昂輝

帝国的命运就此步









# 枫伊久

「想看我的魔术吗?

#### 声优 水崎绫

文京区伊州高中三年级学 生。奇术部的部长。所以十分 擅长魔术。虽然身形娇小看上 去像个小学生。不过实际上很 地里对忍者十分狂热。 地里对忍者十分狂热。

#### 声优 田尻浩章

夕隙社的司机。好酒好赌好色 对世事总是一副漠不关心、冷嘲热讽 的态度,工作上也是完全没有干劲。 以前,曹经和夕隙社的社长伏赖干鹤 起去除灵。

你要去哪

声优 坪井智浩/滨田贤二

级的驾照。





上次的前线中介绍过的 "幕间休息",是连接章节与 章节、以及文字冒险部分和战 斗部分的过渡阶段。在这个阶 段当中、玩家可以利用夕隙社 编辑部的设备或前往其他地 点。接下来就为各位介绍部分 地点及设备的作用。

#### (変类マット) 玄关门垫

玄关处的门垫通往夕隙社外的其他地方。除了 购物的商店及开发道具的工房外汇还可以前往进行 游戏设置的界面。



#### 便利店4-B(コンビニエンス4-B)

开在夕隙社附近的便利店。出售武器防具、以 及除灵用的盐和回复用囊材等物品。 根据玩家采购 的金额。※还会附赠参加抽奖的机会《中奖的话会得 到稀有物品。



游戏设置就在差户并所驾驶的夕隙社的车子当 中进行。即使是简单的设置界面也在细节方面十分 考究。除了调节文字速度。音量之外。在这个地方 还可以装备饰品。饰品会在战斗中给装备者带来各 种效果,甚至还有全体效果的饰品。

#### M.I.T.

美间前市所占据的地下工房。 开发出通灵Pad 的他只要拥有素材。就能为玩家开发出新的武器。 防具。陷阱以及回复道具。让玩家在除灵时如虎漆 翼。秉材主要在便利店购买。或者在除灵时从敌人 身上得到。



#### 发明品学例





▲BMF解知机(探知类道 ▲生命能量收集机〔陷阱道 电子束锁切到 医位置

具】可以从灵体释放出的正 異】可以高效率地吸收、发 **制量然外走上的能**量。

### 夕隙社社用车

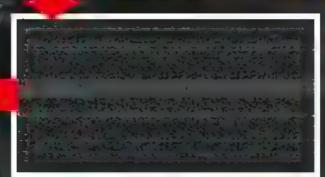


## 夕隙社网站,夕隙社WEBサ

此处可以浏览夕隙社的编辑部主页。在该页面下输入某个指令。就可以进入夕隙社的里网站。除灵委托论坛。这里会有人们悄悄发布的除灵委托。在完成主线任务的空隙。玩家可以接受此处的支线委托来赚外快。接受任务后。快递公司"小龟快递"。可为必便。 会把现场的俯瞰图送到夕隙社。根据委托现场到夕隙社的距离,快递公司收取相应的运费的同时也会帮玩家积累点数。这些点数也能够换取到稀有道具







## 桌游(ボードゲーム)

在夕默杜的成员间十分流行的桌游《HYPERNATURAL》。 参加的角色会分别扮演驱魔人和幽灵在地图上进行对抗。与战 斗类似的是。幽灵一方也是不可见的。驱魔人只能通过扮演幽 灵的玩家所给出的提示来进行攻击。玩家可以邀请同伴一起 玩。游戏结束后每个角色会根据桌游中的表现而获得经验值



# 战斗部分相关

## 特技

縣个角色都会拥有自己的特技。可以在战斗中使用。 拥有攻击。强化及回复等各种效果。等级上升时。角色就有机会掌握新的特技。企大公则可以从同伴身上学会新的 特技、亲密度高的话。还能够学会强力的特技。携各种不同的特技融于一身。这可是主人公才有的特权



### 深舟小百合

#### 特技 铃碟い

除了以铃声使出的驱魔攻击外,还拥有回复及强化技能。因为灵感很强,所以 还拥有可以自动探知身边幽灵的"灵视" 能力。

#### 浅间萌市

#### 特技 マシン除灵

通过机械产生的负能量电流进行远距 离攻击。可以造成敌人AP减少或陷入异 常状态、十分具有学者风格的特技,

#### 小董春吉

#### 特技 破坏はロックだ

只要学会了就会自动发动的特技,将 自己强化到单靠吉他的声音就可以破坏物 体的境界。

## 技能

方特技不同。技能大多在成分外 发挥作用。技能不仅仅对于一个编辑来 讲很重要,作为一个驱魔者也是不可缺 的。主人公要提升技能等级就必须在训 练中请同伴来进行讲解。技能等级提升 后、简历上的上词评价也会有变化



### Sitting -

技能名	<b>双</b> 来
箱组み	战术指示中可以设置的陷阱数量增加
台割り	战术指示中订购陷阱的费用减少
企画立案	成功完成委托时报酬增加
取材	获得的TP增加
校正	破坏物品所造成的额外支出金额减少
原稿执笔	获得经验值增加
彻夜作业	M.I.T.中可以合成的物品增加
取次交涉	除灵委托论坛的委托数增加
买い出し	在便利店可以以优惠价格购入物品
检品	在便利店抽奖时容易抽到好东西
读み合せ	更容易提高同伴的好感度
进行管理	训练的效率以及可掌握的特技数量提升

## 训练

在夕隙社,主人公可以和同伴一起进行训练,让玩家的技能等级得以提升。训练需要消费TP。TP主要通过完成任务来入手,在桌游中胜出的话也可以得到TP。此外。消耗TP的话还能够让主人公从同伴身上获得特技,只要有足够的TP就可以随意打造主人公









用了了GHOST』技术的影像可谓表现力湍点。──如练中每个角色挪会有一般自己的影像。使

## 道具

只要装备了道具就可以在战斗中使用。丰富 多彩的道具可以给战斗带来不同的影响。

#### 陷阱(罠)

借助盐或者酒。可以阻止幽灵的侵入。或者作为诱饵来引导和牵制它们的参动。还有陷阱和探知机一类需要设置的道具,不过这些都有耐久度的设定。当耐久度归零时就会损坏。玩家可以选择保护这些陷阱不被破坏,或者故意让敌人破坏它来预测幽灵的行动。

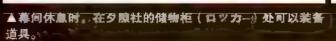
### 投掷物(投て・・

可以将一些意想不到的东西 扔出来,其效果也是出人意料。

#### EDENIE DE ME

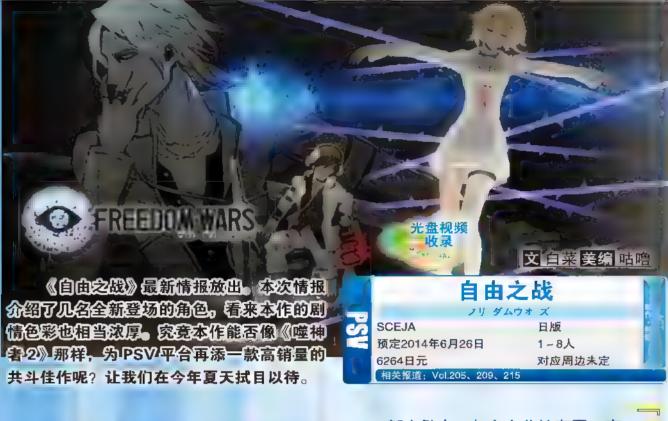
除了战斗用的道具之外,还 有回复HP的食物,以及用于工房 开发的食材以及部件等道具。







▲在战斗中難时都可以使用道具。





普洛帕(フロバく/沙)

▲可爱的形象配上沉重的世界观,这种 反差有时更显恐怖。

PT(圆顶监狱)的官方吉 祥物。为了将 PT 中央的传达事 项以"柔和"的口吻表达出来, 是 而诞生的温顺形象。大多数的 化 传达事项与命令, 都通过这个 吉祥物以"请求"的方式传达。 在PT内为了确保其身为吉祥物 的地位, 基本上不允许制作或 起 使用该角色以外的虚拟角色形 条 象。因此在 PT 内部的 "虚拟角 色"一词默认指代该吉祥物。

来自PT的官方介绍为: "为 **忆** 大家祈福、心地善良的男孩子。 今天也心怀感激地为大家担当 着向导。"

新人咎人、与主人公站在同一方 的战友兼好对手。很中意与自身遭遇 相似的主人公,时常照顾他,商谈烦恼, 偶尔也会相互竞争对抗。

过去曾经是不良少年, 但很照顾 同伴,被人拜托时不懂得如何拒绝的 老好人。

伙

真

是

宴 得

### shaz 感十足的挚友

马提亚斯・"雷奥"・布鲁诺



献

位

社

会

不

香

们

**体** 

惰

"给我听好, 你这蛀虫。 你根本没有反论的权利。

声优:浅川悠

征战的"法与秩序"

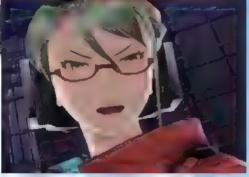
PT 的法与秩序的执行者。安全保障局第 35 社会防卫群社会调查会队长。

她身为 PT 上层部与思想的发言人,一直进行着严格的风纪整治,但这些行为都出自其想要守护同伴的爱。不过本人却不会将这一面表现出来,经常被误解为冷酷无情的女军人。



(ナタリア・「9]・ウ-) **姚塔莉亚・** [9]・**乌** 





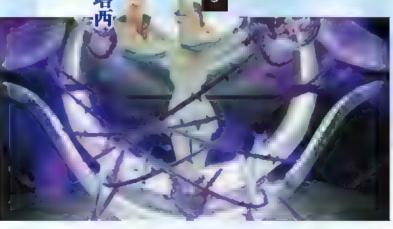
▲严厉的上司,其实有着一颗温柔的内心?

"……若是在没有战争的世界, 依然能看到你们的活跃就好了。"

## 命运与变革之钥匙

被囚禁在 PT 深处的神秘女性。被主人公救出后,走上了与咎人共同进退的道路。在与主人公一行共同战斗、追寻自己愿望的过程中,被无可逃避的命运所玩弄。

即使陷入迷茫,也会凭借自己的意志勇敢前进。偶尔也会展现出科学技术宅的一面。





▲掌握着命运与变革关键的少女,必定与 PT 的深层构造有着重大关联。

"我要将所有的人类! 引向战争的热潮中!

地上最狂的咎人

敌对 PT"蓬莱"的王牌战士,同时也是世界最强的咎人之一。 驾驶着"原初三机"之一"愤怒之烈火"的人工掠夺者,君临于兼 并了多数 PT 的巨大 PT"蓬莱"的顶点。

由于其巨大的野心,与主人公和贝阿朵莉切的命运产生了巨大的关联。 **声优:** 诹访部顺-



▲与世界最强咎人的战斗,主人公能够度过这一难关吗?



# 原初三机 之一 情惡之烈火

阿贝尔专用的掠夺者,传闻是人工掠夺者的原型"原初三机"之一。虽然在很长一段时间内, 其本身是否存在都是一个谜,但最终还是与最狂



的咎人阿贝尔一起现身于历史之中。现今"蓬莱"PT的发展度之所以能凌驾于其他PT之上,除了阿贝尔与"愤怒之烈火"的力量外,传闻还因为对"愤怒之烈火"进行解析,从而获得了遗失的技术。

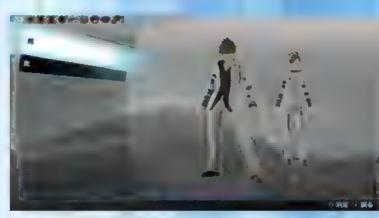


粒形御级以携机最者有掠机拥凝的决的与特。老但冲者。有集绝战攻咎殊虽的依击之特状对兵击人连然掠然最名 珠態防器 、连携是夺是强的

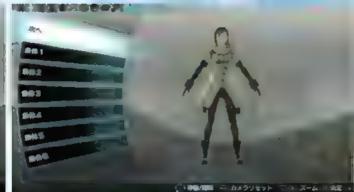
# 丰富细致的角色编辑模式

## 外形编辑

首先选择角色的性别,之后再进行细致的设定。在编辑界面的上方有着各种各样的图标,似乎是表示着能够进行设定的部分。 从图标外形上能够确认角色的眼睛、面部和发型等部分均能进行编辑,相信还有其他的部分可供选择。从界面上看,咎人和囚具似乎都是在同一界面下进行编辑。







▲咎人和囚具的性别、发型、服装均可自由选择。





▲咎人与囚具也可以同性相互搭配。从两者之间的身高差来看,似乎也有身高可供设定。

## 语音编辑

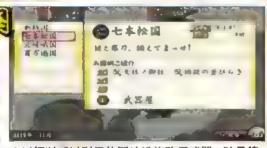
本作搭载有高品质的音声合成引擎, 囚具的语音全部通过 "Ruby Talk" 软件 来发声,而且囚具的语音是可以由玩家 自由编辑的。玩家在文本框中输入台词, 囚具就能在游戏中将台词念出来。语音 编辑界面除了输入文本框外,还能调整 发音的轻重、高低、语速等等,可设定 项目相当丰富。





多部出势逐

左第三次"前线"中就个绍过,本作允 1+5万家的展开交流。 族人 了公驾船出海,直 往其他国家展广冒险,感受不可地域的国情 心区貌。 尽据比家在游戏中的选择,城镇也 会有不同的发展倾向,造场拥有各自特色的



▲出征时可以利用他国的设施购买武器、防具等。

希望讨战阿部暗明的两人

▲突然来访的两人与族人的目的一致,都是讨伐阿部晴明。

令 高 族 蒙 冤 惨 死 , 并 被 施加了"短命"利"梅种" 两大诅咒的, 这 时部晴 明是肖》。 指的阴阳,血,血 且尽受当今天是的信赖。但 族人并非孤立无援。除了大 界众神外, 七日也有看穿陀 部晴明阳谋的人。这天,族 人所居住的大屋桑然有 对 男女艺。方



#### **声优、加藤英美里**

"今大皇的孙女, 察觉到阿部晴明将天皇 作为傀儡的危机后、为 了国家与祖父而奔走各 地。前来拜访的田鹤, 希望一族能够助她讨伐 阿部時明。



カ丸 祭具のひとつも 取りもどしてみる。 そうすれば少しは認めてやる

声优。 白熊宽嗣

● 田鶴公上的近侍,从公上出生时 起就守护在身边并默默支持着她。不 过力丸却没料到,想要讨伐阿部晴明 的公上所托之人竟是主人公一族而非 自己。



# 全新职业公开!

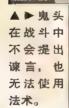
除了系列前作的8大基础 职业外,本作终于公布了全新 的职业。这种职业并非是孩子 诞生时可供选择的, 而是需要 特定的道具才能够转职而成。

随着游戏的进行,玩家可以获得特殊的道具"鬼头"。 指定家族中的一位男子装备鬼头,他就会失去自己的姓名,并 从家族的系谱图上抹消,成为不受控制的狂战士。鬼头无法装 备武器或防具、拥有压倒性的破坏力、且随着体力的减少、攻 击力会进一步上升。这种转职道具与阿部晴明身上的 鬼头有何关联目前还不得而知。

▲▼带上鬼头的族人在家谱上

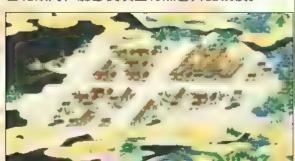
会被永远地抹消。







利用积累的金钱对城镇的设施进行投 资,可以提升其等级,从而追加各种各样的 效果。本作中城镇的土地是有限的, 故无法 让所有设施都升到最大等级,根据玩家的取 舍和倾向,能够发展出特点各异的城镇。



▲▲城镇在玩家的投资下越发繁荣。

## 没施功能

### 温泉宿

让出战队员在1 个月内得到攻击力上 升、命中率上升等特 殊效果。设施等级上 升后,可以利用的温 泉会逐渐增多,恩惠 效果也会陆续追加。

▶温泉的效果各异,价格 也相差甚远。



#### 幻灯屋

主人公一族只有短短两年的寿命, 在有限的 年华中除了拼命作战,也可以在此拍摄照片,记 录珍贵的瞬间。





的图案 种类会 随着设 施等级 的提升 而增多。

## 送迎屋

用PSV的摄像头读取QR码后,可以得到其他 玩家的角色情报,获得其"特注装备"或是进行 结缘。所谓特注装备,是指除了持有者外,其他 人都无法使用的特殊装备,类似PSP重制版中锻冶 出的刀剑。本作中可以打造全部种类的武器甚至 防具。

R 码的形式与其他玩家 说,但可以通过读取 虽然本作只支持 1人 玩虽然



### 神社

在神社中能自由选择想要祭祀的神明, 从而 得到各种恩惠效果,商店中也会出售对应属性的 武器。此外,当城镇中发生灾害时,如果与祭祀 神明的属性相同(比如火灾对应火属性),受到 的损失就会减少。



▲随着神杜等级的提升,最多可以祭祀4位神明。





▲在自宅中对神明献上贡品的话,在战斗中就有一定几率 得到神之加护。



### 收集更为细致的游戏信息

## "过去"与"未来"在PSV上交错



于2012年11 月21日在日本街 机厅稼动,并于 2013年10月24日

PSV 音樂財示宗 初之幻眩 BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

BESTEDE OF CHICAGO TOUTH

版 预定2014年4月24日

发售PS3版的"《苍翼默示录》系列"最新作《刻之幻影》,在经历了约一年半的人气累积后,终于也将登陆PSV平台。爱好本系列的FANS,可以再次在掌机上体验到大幅进化的新作了。

《刻之幻影》比起PSV上的前作《连续变换扩张版》,进化部分极多、极大。首先最为引人注目的,就是追加了多达7名全新的可操作角色。除了街机版初期即可使用的巴雷特(BULLET)、天音

(AMANE)、阿兹莱尔(AZRAEL)和十六夜(IZAYOI)外,掌机版还收录了PS3版的付费DLC角色神乐(KAGURA)、照美(TERUMI)和九重(KOKONOE)。其中神乐可以通过通关故事模式直接解锁。如果是PS3版已经购买了DLC角色的玩家,那么只要PSV绑定PS3的同账号,即可直接使用PS3版的已购买DLC角色。除了角色以外,对战系统也经过改良,节奏比起前作更快,让玩家能够体验到更刺激的对战过程。故事模式的容量大幅提升,几可直追纯文字AVG的阅读量,且搭载了未读快进功能。学习连

段的挑战模式亦得到进化,连段条目重新编排,使其更加接近于实战内容。网络对战也得到优化、特别是自由对战规则下允许8人同房间进行乱斗,省去了等待的时间。

当然,PSV版比起PS3版亦有追加全新内容。深渊模式的道具装备在PS3版的基础上增加了COST值系统,让装备的组合方式不再局限于个数,玩家由此变得更加强力。PSV版还追加了收录《厄运扳机》和《连续变换》剧情概述的"总集篇",初次接触系列的玩家也不用担心跟不上剧情进度。另外作为福利,在故事模式中追加了一条全新的搞笑路线,主人公一行人将前往系列知名的"某南国小岛",换上养眼的泳装在此嬉戏打闹。根据惯例,在这座神秘的小岛上,一定能看到大量官方认证的笑料"捏他"哦。另外作为献给纯FTG爱好者的好消息,PSV版本将直接对应3月19日于日本街机房刚刚完成升级的Verl 10版本。新版本大幅调整了角色平衡性,并改善了操作,玩家也不用担心跟不上最新版本了。



▲本作女主人公赛 利卡的泳装姿态! 真是压倒性的女主 人公气场!



▲系列大黑幕之一照美终于成为可选用角色。



▲故事模式分为三条路线同时进行。

## 让美不胜收的舞台演出大获成功吧!



与索尼 并无关系的 超级索尼子 308

<sup>多。</sup> 超级素尼子青成计划

ソープロ

日版

**预定2014年5月29日** 

是PC游戏制作公司Nitroplus的象征角色,有着婉转的歌喉、可人的脸蛋和凹凸有致的肉感身材。本作中玩家要作为一名偶像制作人,与索尼子朝夕相对,全面经手她的包装活动。与玩家进行交流时,索尼子会顾盼生辉地作出丰富的反应,乐队"宇宙第一速度"的同伴和其他新角色也将共同点缀精彩的故事。

索尼子的主要活动分为舞台演出、平面模特拍摄和挑战各种日常工作3种,舞台演出效果取决于平时的歌舞练习;平模拍摄是向杂志和电视台彰显自身存在感的重要活动,拍摄的照片可保存在SD卡中;挑战日常工作则让索尼子积累人生经验,比如在节日的街道上担任看板娘,在人与人的交流中养成健康的心态。游戏共收录20多首乐曲,索尼子的服装搭配也自由度极高,包装出自己独一无二的她吧!

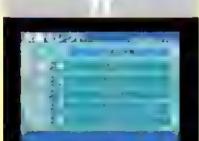
(文: 脆月)



▲根据培养方法,索尼子拥有 桃色、黑色和白色三种成长方向,你更喜欢哪一个?



▲以花海为背景拍摄出漂亮的 照片,对应3D显示。



▲整体打扮可从衣服、头、身体、 手、脚、鞋6个项目着手。

## 解除"黑历史",收复鹰物娘!



继去年发售的《限界凸骑》获得好评后,制作公司

PSV

RPG 角色粉讀·迷宮探索

限界凸记 モエロクロニクル

impile Heart

日版

预定2014年4月24日

再接再厉,另一款萌娘游戏《限界凸记》很快就要与玩家们见面啦!游戏讲述的是一个人类和魔物娘共存的世界,某天世界突发异变,魔物变得敌视人类,全人类陷入了前所未有的危机。为了调查事情的始末,主角带着自己青梅竹马的魔物娘一起踏上了前往魔物世界的冒险旅途。

本作的类型是迷宫探索,基本流程也和大多数同类游戏类似,迷宫里除了各种陷阱外,种类繁多的敌人自然也不可避免。游戏的战斗方式比较特别,主人公不能发动攻击,他的能力是将蓄积的"烦恼力量"注入给魔物娘同伴,从而令其使出强力的攻击或技能来杀敌。"烦恼力量"蓄积得越多,增幅的效果越大,不过这种力量有时也会爆发形成"贤者时间",在这段时间里无法进行



▲用触摸操作解除魔物 娘的"黑历史"。

任何操作,在苦战时遇到"贤者时

间"是非常危险的。在迷宫遇到的野生魔物娘是可以收服的,通过战斗破坏部位,之后再通过触摸操作就能成功解除"黑历史"状态,将其收入靡下了。至于触摸操作的具体内容,就得玩家自己到游戏中去体验啦! (文·阿鲁)

现啦╹



## 人肉推土机荒岛启动!



鼎的人……咳 咳, 伊藤诚在 春假时乘船旅



行、然而中途发生的意外使得众人被困无人岛。为了成功脱险、他 必须带领西园寺世界和桂宫叶等经典女角色一同荒岛求生,顺便完 成泡妹子的正事。

游戏内容分为两大部分。"故事模式"有如一般的文字AVG.

呢▶ %?敬请期待! 不知道本作会不会有神结局

主角需要和特定的女主角一起,在岛上寻找资源和逃脱的线索。玩家的选择会 对女主角们的好感度造成影响,同时会触发各种事件。如果玩家太花心或者太 冷漠,可能会出现修罗场的局面……而"战斗模式"一言以蔽之就是塔防游 戏,玩家要配置角色击退来犯的野生动物以保护食粮。在故事模式中获得武 器、以及增进女主角的好感度的话,在战斗模式中角色的战斗力会相应得到强 化:另一方面,在战斗中表现活跃的女主角,则容易成为下次故事模式时共同 探险的伙伴。(文:虫无兮)

主角同困无人岛。
▶一起意外的沉船東

女





▲战斗以塔防形式展开,针对不同的 敌人要选择不同的武器类型。

## 温馨的家族爱物语



本作是PC版 《姐恋物语续》 的加强版。除了

文字冒险・恋愛 AVG PSV/PSF what had a first もっと姉、ちゃんとしようよっ PLUS

增加的全新角色和剧情CG外,崭新的声优阵容以及全新制作的主题曲和 ED都给游戏注入了全新的气息。故事主要讲述了主人公一条走马原本过 着自由的校园生活,但父亲的急病迫使走马回到了故乡——一个名为八 角桥的商店街。为了共度难关,走马与憔悴的父亲以及五位姐姐团结了 起来,在种种经历后走马也开始逐渐直面自己的成长。

在游戏中玩家既可感受与家人之间浓浓的亲情羁绊,也可与身材及 性格都很丰满的多名角色坠入爱河。每一条路线分支都是以主人公与一 位姐姐为中心,随着剧情的推进会有各种各样的情敌登场,但不会出现

任何的三角关系元素。并且本作虽然将登陆PSV和PSP双平台,但PSP仅推出下载版,PSV版则对应触摸 屏操作,因此可以通过直接点击蔨面图标快进对话或选择选项等。

(文: 幸玛)



心动。



▲各种属性的角色一定会有一个让你 ▲主打的"家族爱"主题也让本作与 ▲本作也秉承了系列游戏一贯的精美 其他同类游戏略有区别。



## 人气网游掌机游戏化!



#### 动作角色扮演 308 ■脸密 命运少女 メイブルスト り 返命の少女

预定2014年4月24日

《冒险岛》是由韩国游戏公司Nexon出品的人气网 游、服务遍布亚洲、南北美洲、欧洲共93个国家、现在该 作终于来到掌机平台了。3DS版继承了原作的世界观,不 过剧情则是原创的、玩家控制的角色为了打倒从体内跑出 来的精灵而展开冒险。冒险舞台遍布天空世界、沙漠地带 的金字塔以及沉没于海底的古代都市等,故事展开非常斑 斓壮阔。除此之外,原作爽快的动作要素和纸娃娃系统也

沿用了下来,在享受爽快的2D横版卷轴ACT的同时,玩家还可以使用各种道具为自己的角色装备。 3DS专用要素方面,这次游戏的动画全部对应3DS的立体显示,并且还加入了耐玩的研究要素。



▲游戏的故事从主角所住道场的秘技 被盗开始。



▲简单的操作即能做出爽快的动作。



▲各种可爱的角色也会登场。

## 在游戏里也要制霸战车道!



战车》是2012 年底热播的动 PSY 小女与战车 制度战车侧

ガールズ&パンソァー战车道、极めます!

BNGL 预定2014年6月26日

画,在这个世界中,战车道与花道、茶道一样,都是大和抚子热衷 的技艺。所谓"战车道",就是驾驶坦克等展开较量,而由美少女 操纵各种兵器所形成的的反差萌也是本作的一大特色。

游戏版的"故事模式"将以主人公——西住美穗所属的大洗女 子学园为视点展开, 玩家可体验与个性丰富的同伴们相遇、一同出 战全国大赛的经历。动画中的比赛舞台都将在游戏中重现,而登场 过的战车则通过3D建模呈现、将原作战车的细节设计逐一还原。

"混战模式"中玩家可以从30辆以上的战车中自由挑选、组成原作 不可能出现的强大阵容。游戏采用即时切换的战斗系统、玩家能在

本队的角色间自由转换视点、全面地掌控战场,并以自己的独有战术争取最终的胜利。



▲游戏中会穿插动画片段,再现原作的 ▲战斗中可即时切换操作角色,上方显 ▲突然与敌人在小树林里狭路相逢, 经典场面。



示的则是战车的HP和弹药装填情况。



玩家将如何判断?

栏目主持: 阿鲁 文 Civily练

#### 收罗近期精品三线游戏

最近在网上看到一个《GTA4》的玩家修改版本,地图上的英文标牌都被改成了XX汽修厂、XX技校、计划生育好等熟悉的"中国元素",高大上的自由城瞬间变得平易近人起来、特别是那些山寨的广告、口号真是让人忍俊不禁,发笑的程度比当时玩《热血无赖》来得更加直接。



推荐给 对战国时代感兴趣的玩家,前作的粉丝玩家

去年,为纪念"《信长之野望》系列"30周年,Koei Tecmo Games推出了《下天之华》这款恋爱文字冒险游戏,没想到受到了众多粉

	下夫之	华 梦之光	
(N)	下天の华 梦灯り		
	Koei Tecmo Games	AVG	日版

丝的好评,而近日其续作再次登陆到PSP平台。游戏保持了前作的细腻画风,玩家扮演一名美貌的女忍者在织田信长所居住的安土城执行任务。游戏中的事件主要分为恋爱、交流、密命三类,都是在一张浮世绘模样的地图上进行,上面会标注各个角色所在位置。密命事件顾名思义就是执行一些秘密任务,在执行这种任务时"忍法帖"是一个较为重要的系统,比如



▲这位小哥好生潇洒。

当女主角收集情报时遇到危险可以用该系统变身为男人、 鸟等进行回避,一旦被你想攻略的帅哥发现,他对你的 "怀疑值"会提升,这将对剧情后续的发展产生影响甚至 导致Bad Ending。此外,游戏中的一些战斗被简化为音乐和 翻牌小游戏,整体感觉较为轻松,并且特典收录的内容还 算厚道,前作的粉丝玩家不要错过!

#### 推荐给 消除游戏爱好者·酷MA萌的粉丝

GJ.		SA AK MATUUANA	Tar San	
	くまモン★ボンバ パスル de くまモン体操			
60	Rocket Company	PUZ	日版	

岛国人民有着 神奇的包装力量, 熊本县硬是凭着酷

MA萌这个吉祥物搞出了每年产值300亿日元以上的产业,而本作就是以酷MA萌为主角改编的一款消除类游戏。由于本作需要消除的是各式各样的水果,所以画面的颜色自然是五彩缤纷。本作是经典的消除类玩法,只要三个相同水果连在一起即可消除,要注意的是游戏中的西瓜具有消除整排整列的作用,不同纹路的西瓜消除方向有所区别,而游戏后期许多关卡还会加入行动步数来进行限制,整



▲这熊都快把屏幕给挤没了。

体难度也会提高不少。游戏最大的特点在于跟着消除的节奏,酷MA萌会在上屏幕开心地跳舞,偶尔还会凑到离你很近的地方卖萌,而随着玩家的消除进度,会有越来越多的Mii角色和酷MA萌一起摇摆身体(为什么人一多就有宝莱坞歌舞片的感觉?)本作整体素质还算不错,只是略显单一的游戏模式会让人不太想长时间游戏。

#### 推荐给 射击类游戏爱好者 · 喜欢像素风格的玩家



小C看到 Gunslugs这 个名字的第

一反应,就觉得这是一款向《合金弹头》致敬的游戏。本 作虽然是像素风格,但是画面效果一点也不马虎,血液、

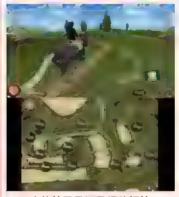
子弹的溅射以及爆炸的碎片动画都有着丰富的细节。在操作方面,游戏非常简单、易上手, 整体非常流畅。游戏只有跳跃和射击两个键, 画面的左上方是角色的血槽和弹数槽, 虽然血 槽的设定保证了主角不会碰到子弹就死,但由于最初始的手枪也有子弹限制,玩家在杀敌时 也需多留意关卡中武器的补给。在关卡中杀敌还能收集到不少金钱,利用这些金钱可以在关 卡的商店中购买护甲、生命、枪支、迷幻药等道具,玩法会变得越来越丰富。小C个人觉得 很爽的是游戏继承了《合金弹头》载具多的特色,坐着飞机、坦克等重型装备碾压敌人特别 带劲。本作的像素画面可能看起来有些粗糙,但关卡设计和画面细节都花了不少功夫,作为 一款休闲小品游戏来说还是值得一试。

#### 推荐给 喜欢马的玩家·养成游戏爱好者

除了狗外,马也被认为是人类的好朋友。 不过在现实中养马却不像养狗那么容易, 需要 足够大的场地和充足的食物。在本作中玩家扮



演一名小女孩,继承了家族没落的农场并被委以重任,恢复其往日的盛况。农场中的生活就



▲户外的风景还是很美好的。

主要是饲养各种马,而这些工作也是巨细无比,玩家需要通过触摸 展给马的蹄子做清洁、刷身体, 水龙头打开后还可以用重力感应控 制水管给马匹冲个澡,而类似烦杂的工作还有不少,几乎涉及到了 马匹的方方面面。在养马之外,训练马也是非常重要的一个环节, 特别是那些比较野的小马驹,要让它们学会按主人的意愿来行动。 由于马的体力有限,玩家在训练时需要对其分配管理,比如划屏跳 过障碍的消耗会比较大, 务必要保证在起跳前放慢速度保证成功率。 总的来说,在游戏中养马是一个长期的过程,如果不是真正的爱马之 人或许会觉得繁琐,但骑着自己的马在野外驰骋会让人格外享受。

AP ......

#### 推荐给 横版动作游戏爱好者·喜欢萌娘的玩家 🖿 👚

17 影影	幻影破坏者 战场			
<b>エ</b> ファントムブレイカーバトルグラウンド				
5pb.	ACT	日版		

本作是一款移植自XBLA的横版2D格斗动 作游戏, 可爱的动漫风格和爽快的战斗让玩家 们大呼过瘾。游戏的音效和界面的风格整体都

非常复古,画风偏向于16位机风格,作为一款小制作游戏,本作的场景可谓相当细致,场景 都是3D建模结合精细2D贴图,小C印象中特别深刻的是在秋叶原关卡,玩家可以清楚地看到 背景人物、霓虹灯等动态细节,让关卡显得十分有生机。本作一共有四个女主角,各自的武 器和攻击方式都不同,但每个动作都刻画得很细腻,特别是一些华丽的全屏攻击技能真是百

看不厌。游戏对打击感的表现也很到位,而敌人被打死 后会掉落许多不同颜色的小球,它们分别有着不同的作 用,蓝色是能量,绿色是速度,而红色则代表经验值, 累积经验值可以解锁或升级更多的攻击招式。此外,本 作支持4人同时游戏,和小伙伴联机能找回当年在街机厅 热血奋战的感觉。



▲杀敌人犹如割草啊。



### 文 马修 美编 sienna

#### 口袋妖怪战斗方块

ポケモンバトルトローゼ nius Sonority 日版

Pokemon/Genius Sonority 2014年3月12日 800日元

1 ~ 4 人 邂逅通信

## (40)

## 游戏开始

游戏一开始,依旧是一路按确定(有二选一就点上面选项),进入教学关卡,上方的皮卡丘是野生口袋妖怪,按照提示将圈起来的精灵拖到方框位置即可——其实就是有三个相同的精灵图标相连,一旦形成连锁,还可以形成威力更大的伤害。两次之后,教学关卡完成,剩下的就看我们自己了!继续一路确定进入了地图画面,最开始只能进入第一关,目前还只有1个地方可去,而随着流程的进行,会有更多的精灵开启。下屏正下方的问号点击后还会进入带提示的教学模式,除了游戏开始时候的那个,后面还有很多包括连锁、攻击等各方面的手把手提示,可以尝试感受下。



※本作的操作是全程触摸,完全不对应按键。

## 游戏菜单

过了游戏初始后,进入游戏有两个选项 和三个图标:

ひとりであそぶ	单人游戏
みんなであそぶ	多人游戏
信号图标	邂逅通信设定、选する即为开启
名片图标	个人当前的资料
X图标	消除存档, 慎点, 如果不慎点击请点下方 选项退出。



## 游戏模式



### 单人游戏





口袋妖怪出现,除了必出的,还有满足一定 条件才出的隐藏的口袋妖怪。和口袋妖怪一 样,关卡也有隐藏的,需要满足一定条件才 会开启隐藏关卡。



### 多人游戏

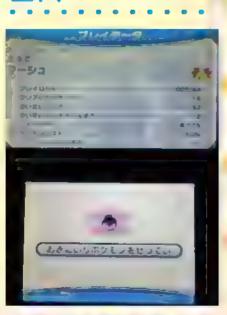
多人游戏下最多支持4人联机游戏, 联机主要是进行协力攻坚,来一同对抗强 敌——当然,要下载购买此游戏才可以一起 玩。进入后有两个选项,第一项是自己建房 间招募队友,第二项是搜寻附近正在招募队 友的玩家。



▲多人协作的话,得分最高的玩家会有类似缎带的标识。



### 关于名片





🗻 🦲 🕟 Caiae Inroagn

点击下屏的 "おきにいりポケモンをせってい" 按钮,可以设定自己喜欢的口袋 妖怪,进入后直接从图鉴里往下屏右上的框里拖动即可,设定后可以在邂逅通信中与他人交换资料。



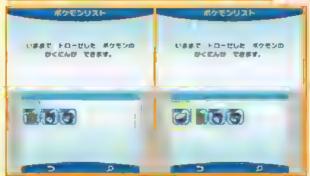
### 邂逅通信

本作对应邂逅通信,邂逅通信发生后,如果玩家之间在最喜爱口袋妖怪中登录的为对方没有的,彼此之间发生交换,双方对方的列表图鉴汇中就会出现对方登录的精灵。特别说明一下,所谓的邂逅通信交换,交换的是数据资料而非口袋妖怪本身,所以不用担心交换后自己的口袋妖怪不见了。因此,如果收服了稀有的不妨在此挂着,以便服务其他擦肩而过的玩家。



增加了达库莱。

在喜爱口袋妖怪中将达库莱登录





## 方块消除篇



# 用方块来

捕捉系统在前作就有, 前作是消除方块 便会设为成功捕捉: 本作则在系统上大幅改 变、首先是那一堆方块在本作中不再是野生的 了而是己方的, 上屏的那些个大家伙才是野生 □袋妖怪, 也就是我们的目标。先来看下本作 的界面。



以上为战斗界面, 此外左上显示关卡, 右上显示分数, 框两边的槽则是己方当前的体 力。右体力槽下方的小图标是暂停菜单、单人 游戏时点击后,游戏暂停并出现三个选项,第 一项是继续游戏,第二项是该小关重新挑战, 第三项则是回到选关界面。



### 三消系统与攻击

"三消"指的就是把三个相同图案的方 块连在一起后消除的方块类游戏的统称。本作 也是典型的三消类方块, 三个相同的连在一起 就会消除——注意,只有横竖两个方向相连才 可以消除。斜方向是不会消除的。而一日实现 了方块消除,就可以对野生的口袋妖怪进行攻 击。而消除之后所得的分数,便是对该口袋妖 怪的攻击输出。



▲观察哪里可以让三个相同的方块连在一起······



▲拖过去,三个相同的相连。





▲对野生的皮卡丘进行攻击。



▲打掉皮卡丘10点HP。

## 连锁消除

**非被抗性的现在式一次产品的现在** 经帐间的一张表面经常是证据,这是正是 块类游戏中是得高分的关键,本作中也不例 F. THE THE MESSAGE SAME **技术企业中,有有基本企业企业企业的** 置,横着竖着斜着相邻不相邻都可以。而且 ----





## 超级连锁









## 起手消除

本作非常强调连锁,而起手消除的意义 巨大。作为起手消除组,该组决定了攻击的属 性和招式,同时其消除方块数量也对后面的战斗影响巨大。除了前面说的超级连锁。如果起手消除的方块数达到5个,便进入全体攻击模式,如果该场战斗面对的是多个野生口袋妖怪,当该组连锁结束后,便会小幅度提升攻击力,面对多个野生口袋妖怪还会发动全体攻击。若起手方块数达到6个,除了全体攻击,还有3倍攻击力的效果。顺便说下:当起手消除时如果有两组几乎同时消除,那么属性上以后消除的为准。



## 批次消除

方块不是一直出现的,而是以批次出现。当一个批次的方块消除后,便实现了全消。接着重新下落方块,如果此前为超级连锁状态,那么在批次结束后便会回归普通状态,此时的第一组消除被视为新的起手消除。



## 百变怪出现

本作中百变怪的作用相当于百搭,和谁都能配上,当超级连锁中有三只或以上的口袋妖怪同时消除,就会落下百变怪。另外在该批次仅剩下4只或更少的口袋妖怪时,也会掉落百变怪,而且会和超级连锁中的下落百变怪的作用叠加,从而掉落两个甚至更多的百变怪。



## 关卡评价系统



本作有过关评价系统,根据过关得分, 会得到S、A、B、C四个等级的评价,不同关 卡的等级对分数的要求并不相同。



## 口袋妖怪篇

Curle - mno eign



## 历代口袋妖怪登 场,718种大集合!

本作登场的口袋妖怪收录了从《红·绿》到《X·Y》已经公开的全部718种口袋妖怪,而且还有部分的多形态收录。除了新公布但游戏中还没办法得到的2014剧场版配送的迪安茜,目前全国图鉴上所有的我们都可以在本作中收集到。



## 野生口袋妖怪篇

在我方没有进行方块消除操作时,对方便会进入攻击倒计时,能力越强的精灵,其倒计时的时间越短,或者说大多数都是在玩家迟疑一下时便被攻击了。攻击的时候,不仅会降低我方的HP槽,还会对其进攻方向的盒子边缘产生破坏效果。当HP槽被清空至零,战斗便告失败。除了常规的攻击,还有干扰攻击,比如把我方的一些方块变成其他口袋妖怪或发动者的同类。

### 强力对手的迫近攻击



▲对方突然落了下来。

## 



## 收服口袋妖怪

在方块消除的游戏中, 当把野生口袋妖怪的血槽打空, 就会成功将之收服。

收服。 ▶当把它的体力槽打空,就自动完成了



## 口袋妖怪列表

其实就是本作的图鉴,收服的□袋妖怪可以在选关画面通过点击下屏右下的精灵球图标打开,这里列有目前收服的全部□袋妖怪以及收服率。点击□袋妖怪,除了全国图鉴编号和头像大图,头像大图右边还有资料。上栏是出没的关卡,中栏是攻击力,下栏是特殊技能——不过并不是所有□袋妖怪都有特殊技能,这个我们后面详细说。



## 支援作战

在完成了3-1关卡的挑战后,就会开启口袋妖怪的支援模式,图鉴列表中已有的任何口袋妖怪几乎都可以作为支援参与到以后的与野生口袋妖怪的方块大战中(百变怪除外)。而随着流程的进行,可带的支援口袋妖怪的数目还会增加,通关后可以增加到三个。



▲单人模式选关画面中下屏右下的精灵球图标就是图鉴。

已有的口袋妖怪拖进去,完成登录。 鉴的下屏右上多个框,可以把图鉴中任意 如果完成了3-1关卡,进入后会发现图







▲点击左下的小图标退出图鉴。



▲在以后的每场战斗中,登录的口袋妖怪都会出现在我方的方块盒子中。

那么口袋妖怪支援作战的意义是什么呢? 首先就是可以选攻击力比平常高的,比如那些BOSS比起平常盒子中出现的都要强。更重要的是隐藏口袋妖怪出现的条件。由于支援作战的口袋妖怪会出现在方块盒子中,因此出现的数量增加,也代表着盒子中每种口袋妖怪总数上被下降,因此并非是带得越多越好,一些完全需要连击数开启的隐藏条件,甚至需要有意去不带任何支援口袋妖怪。



## 属性相克

来自于正统作品的这一经典设定也保留到了本作中,其属性克制和《X·Y》完全一



样,所以大家一定要熟悉属性相克、尤其是以增加了仙属性后的《X·Y》为蓝本的本作。在属性相克的情况下,对野生口袋妖怪造成的伤害、也就是我方所得的分数会翻倍,属性不利则攻击输出减半。不仅如此,大多数隐藏口袋妖怪的出现条件之一也是前一个口袋妖怪被相克属性攻击。

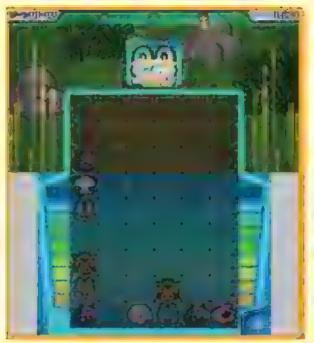
攻击方,即是我方形成消除的□袋妖怪,其攻击必定其本系技能。值得注意的是,本作的属性划分和《X·Y》有所不同,全部□袋妖怪都只有一个属性,这个在游戏中一定要先确认好,因为这也关系到和《X·Y》完全不同的相克,比如一剑魂,在《X·Y》的属性是鬼+钢,用格斗系攻击无效;但在本作中,一剑魂的属性变成了钢。用格斗系攻击可直接效果拔群,这点在游戏中要多加注意。

在整个连锁攻击中,决定攻击属性和威力的口袋妖怪的是第一组消除的方块,其后连锁消除的只是增加分数和属性无关,所以在开局时选择第一组消除的方块非常重要。



▲由于对方是泡沫蛙,所以选针栗鼠作为第一组消除的方块。





▲造成了490的伤害,我方也加490分。相克的属性攻击时 数字上方会有特殊字样。



## 亲密度

经常在战斗中使用某种口袋妖怪的话, 和该口袋妖怪的亲密度就会提升,不仅头像小

图有标 后也是不知是是多国子,不是是一个人,不是是一个人,不是一个人,不是一个人,也是







▲亲密度提升时会有提示。



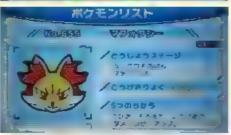


▲同样的皮卡丘,面对同样的对手,亲密度提升前和提升后的起手伤害相差5点。



## 特殊技能





有些□袋妖怪有特殊技能,这些□袋妖怪在列表中点击时,有些会有下栏资料,也就是技能栏。□袋妖怪们的技能有很多种,下面

是本作的全部特殊技能及拥有这些技能的□袋 妖怪,并附上英文版名称以方便英文版的玩家 们对照。

特殊技能		英文名	效果	掌握口袋妖怪
5格之力	5つのち	Power of	连续5个相连时攻击力4倍	妙蛙花、喷火龙、豪力、巨龙花、炎帝、露琪亚、凤凰、森
	から	Five		林蜥蜴、沼跃鱼、莎娜多、拉迪奥斯、卢卡里奥、钢帝企
				鹅、电鬼、基拉帝纳、达库莱、藤王蛇、细胞十字、丘雷
				姆、重铠鼠、魔法狐、上忍蛙、绚丽蝶、冰船兽、泽尼亚
				斯、伊维塔尔、基加迪
6格之力	6つのち	Power of	连续6个相连时攻击力6倍	急冻鸟、雷电鸟、火焰鸟、快龙、超梦、梦幻、怪力、雪拉
	から	Six		比、吉拉奇、假面玫瑰、塞伊米(大地形态)、比克提尼、
				凯路迪欧、梅萝爱塔
回复	かいふく	Healer	方块消减完成后不发动攻击	粉红蛋、吉利蛋、快乐蛋
			但回复体力,起手6连、连锁	
			数都会增加回复量	
造墙	かべなお	Builder	修补被野生口袋妖怪破坏的	凯西、勇吉拉、胡地、吸盘魔偶、云翅龙、克蕾塞莉亚
	L		墙壁,起手6连、连锁数都会	
			增加回复量	
停止攻击	ストップ	Flinch	让对手受到伤害的同时陷	雷丘、雷电球、顽皮弹、电龙、雷皇、火鸡斗士、拉迪亚斯、
	こうげき	Attack	入麻痹状态,短时间内无	迪奥希斯、叠翅鲨龙、战车暴龙、魔电兽、达迦奇、纳迦奇、
			法攻击	佐罗亚克、波尔托罗斯、白丘雷姆、武者熊猫
潜力	そこぢか	True	血红时攻击力2倍	水箭龟、尼多后、火爆猴、腕力、沙瓦郎、艾比郎、爨鲤龙、
	b	Strength		烈焰鼠、大力鳄、布鲁皇、卡波郎、水君、草雷龙、懒猴王、
				巨树龟、豪火猴、炎武猪、大剑海獭、岩宫蟹、冰须熊、托尔
				涅罗斯、黑丘雷姆、盖努塞克特、亡灵占树
蛮力	ちからお	Brute	在属性不利的情况下也不会	尼多王、阿尔修斯、拉恩德伦斯
	L	Force	减少攻击輸出	
变身	へんしん	Transform	可以与邻接任何方块形成消除	百变怪

### 百变怪









## 心得篇



## 关于伤害加成

说到这里,有关伤害相关的条件就都列出来了,包括基础威力、属性、起手、亲密度、特殊技能、全体攻击和连锁数的影响。 那么具体的影响,我们放在这里综合来说, 以下皆为笔者亲测。

基础威力在游戏中以口袋妖怪的星数表现出来,星数越多自然攻击力越高。

然后说属性影响,在属性克制的情况下 攻击力翻倍,而效果不佳的情况下攻击力减 半,原作中无效的属性在本作中仍属于效果 不佳,当然,有蛮力特殊技能的不受属性不 利的影响。

再说起手,在面对单个对手时,5连会 提升大约13倍的攻击,6连则提升3倍。

在亲密度提升时,该支援口袋妖怪的攻击力提升15倍。

特殊技能影响上,5格之力提升4倍,6 格之力提升6倍,潜力在血红时提升2倍。

而在全体攻击中,5连在提升1.3倍效果后的攻击力会分摊到每个野生口袋妖怪身上;如果是6连,则把3倍攻击效果后分摊于每个野生口袋妖怪身上。

连锁数就没什么好说的了,连锁数越高 威力就翻倍得越夸张,起手个位数、十位数 的基础攻击在达到数十连击后能打出好几千 的夸张分数。

以上效果中,技能影响和起手影响彼此 之间的效果并不会叠加,以5格之力的上忍 蛙为例,在开局5连发动5格之力后,比开局 6连的攻击力要高。除了这两项彼此之间无 法叠加,其他效果都可以和包括这两个影像 中的之一相互叠加。



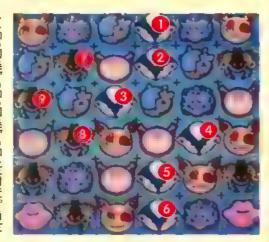


## 起手与批次后准备

知道了以上的伤害加成规则,那么面对强敌我们就可以有准备了。强力且克制对手的支援很重要。而起手也颇有学问,当然这个先要看是否有特殊技能加成,如果起手没有需要的5连或者6连,可以直接点暂停后选第二项重来。除了属性克制,如果有停止攻击技能的也可以作为起手攻击直接使用,只要不是为了一击收服对手开启隐藏要素,大可以在停止攻击技能的作用下于中断时从容地连出新的大威力起手攻击。

如果说开场的5连、6连很考验运气, 那么在连续挑战中以5连、6连开局迎战下一 个口袋妖怪就意义重大了, 因为连续挑战中 的狠家伙都是在后面出场的。所以这就要求 我们事先准备好:首先是确定当下与自己战 斗的口袋妖怪是否可以收服, 一旦确定本批 次之内可以收服,那么在本批次结束、下批 次方块落下后、迅速观察找到克制下一野生 口袋妖怪的方块并进行5连或6连(如果在连 锁消除中能达成下场开始时迅速形成5连或6 连, 当然也可以直接断连), 这样便可以在 下一战的开局中占据主动,下图是6连局准 备的示意图:把上下两组两两相连,避免3 个相接消除, 中间的两块拖到附近, 同时留 意接下来的3连操作,这样在下局开场野生 口袋妖怪出现时立刻拖动中间的两个方块迅 速形成6连,紧接着3连消除后进入超级连锁 状态,不仅封住了强敌的攻击,也给了自己 又一个良好的开局。当然,在下批次方块全 部落下到收服当前口袋妖怪的短暂时间很难 做到这么精准的操作、但只要观察好位置做 好准备,那么在下一局开场时同样有利。

连,继而进入超级连锁。 完成6连后,便拖动9来与7和8形成6连后的。 ▲1和2相连,5和6相连,3和4在附近。而左



# **隐藏要素全解**

在挑战关卡时,有的口袋妖怪不不达成-定条件是不会出来的。有的关卡也是隐藏的, 需要达成一定条件才能开启。下面为大家列出 隐藏关卡、隐藏口袋妖怪开启的全部条件及难 点解说。另外,由于具体的解锁方法官方并没 有公开,因此下面的条件都是目前试出的可行 办法,不排除有进一步简化的可能。



乱暴草原ポウモうげん)

## 隐藏关卡

1–5	集齐针栗鼠、栗甲鼠、泡沫蛙、兵长蛙、火耳狐和 魔尾狐
1-6	1-1-1-4全部获得A或S的评价。

## 隐藏口袋妖怪

1-1	栗甲鼠	15连击以上收服针栗鼠
1-2	兵长蛙	15连击以上收服泡沫蛙
1-3	魔尾狐	15连击以上收服火耳狐
1-4	刺粉蛹	用克制属性收服吹粉虫
1-4	绚丽蝶	用克制属性收服刺粉蛹
1-6	天线鼠	支援中有皮卡丘
1-6	电蜥龙	用克制属性收服发电蜥

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* THE RESIDENCE THE PARTY AND ATT AND ADDRESS OF A PERSON AN 





i a il musici di a Chia mate i

Take Comment

### 隐藏关卡

2-5	集齐妙蛙种子、妙蛙草、小火龙、火恐龙、杰尼龟 和卡咪龟		
2 6	2-1~2 4全部获得A或S评价		

## 隐藏口袋妖怪

4		
2-1	武者熊猫	同时收服两只顽皮熊猫
2-1	妙蛙草	用克制属性收服妙蛙种子
2-2	火恐龙	用克制属性收服小火龙
2-3	卡咪龟	用克制属性收服杰尼龟
2-4	藤壺勇士	同时收服两只双生藤壶
2-6	<b></b> 個精灵	支援中有伊布

**斯林上海探访者: 古林市村还是一点** 

A从收收区域的特别时间间。 只是直接连续 BUTHLERSON WARREST WARREST SECUL ARTEMATICALES. **非我的时代用物材。但从内部上来的有**定





## 隐藏关卡

	集齐小球獭、双贝海獭、暖暖猪、朝阳猪、藤叶蛇 和藤爵蛇
3-6	3-1-3-4全部获得A或S评价

### 隐藏口袋妖怪

3~1	双贝海獭	15连击以上收服小球獭
3-2	朝阳猪	15连击以上收服暖暖猪
3-3	藤爵蛇	15连击以上收服藤叶蛇
3-4	擎钢力士	用克制属性收服挟木小子
3-6	水精灵	用水属性收服伊布
3-6	雷精灵	用电属性收服水精灵
3-6	火精灵	用火属性收服雷精灵

MARCHITCHARD THE TE





**四、天空遗迹** (てんくうのいせき)

1 60 W 1 60

60 (1) 60 60 (1) 60

## 隐藏关卡

4	
4-5	一击收服雷库萨
4-6 4-1~4-4全部获得A或S评价	

## 隐藏口袋妖怪

4-1	树蜥蜴	用草属性收服草雷龙
4-1	丛林蜥蜴	用克制属性一击收般树蜥蜴
4-1	森林蜥蜴	用克制属性一击收服丛林蜥蜴
4-2	水跃鱼	用水属性收服坚甲龟
4-2	沼跃鱼	用克制属性一击收服水跃鱼
4-2	巨沼怪	用克制属性一击收服沼跃鱼
4-3	太阳岩	白天出现
4 3	月亮石	晚上出现
4 3	小火鸡	用火属性收服达摩狒狒
4-3	斗力鸡	用克制属性一击收服小火鸡
4-3	火鸡斗士	用克制属性一击收服斗力鸡
4-4	花仙子	同时收服三只花贝贝
4 4	花仙后	15连击以上收服花仙子
4-5	鬼蝉	支援口袋妖怪留有最少一个空格
4-6	吉拉奇	图鉴完成数超过50%的情况下。用任一
		安侬收服百变怪







# 五、神秘之泉(しんびのいずみ)

## 隐藏关卡

5-5	集齐由库西、艾姆利特和阿克诺姆	
5-6	5-1~5-4全部获得A或S评价	
-		

## 隐藏关卡

4	
6 5	一击收服达库莱
6-6	6-1~6-4全部获得A或S评价

## 隐藏口袋妖怪

5–1	金顶企鹅	同时收服两只圆企鹅
5-2	灌木龟	同时收服两只苗芽龟
5-2	卡波郎	带上巴鲁郎做支援口袋妖怪
5-2	沙瓦郎&艾比郎	15连击以上击倒卡波郎
5-3	猛火猴	同时收服两只小火猴
5-3	天然鸟	一击收服天然雀
5-4	3D龙	15连击以上收服长尾
5-4	3D龙    型	30连击以上收服3D龙
5-6	塞伊米(大地)	图鉴完成率达到60%后出现
5-6	塞伊米(天空)	30连击以上收服塞伊米

A-CHTWISHTENSON AND

TARREST HARACTER -- CHAPT TARRADAM NUMBER OF THE **| 株式一名用ま具株式ます旧株など旧**株

## 隐藏口袋妖怪

4		
6-1	阿柏怪	同时收服两只阿柏蛇
6-1	铁甲螳螂	30连击以上收服飞天螳螂
6-2	大磁鼻	30连击以上收服磁鼻
6-2	哥特拉王	30连击以上收服哥特拉兽
6-3	耿鬼	35连击以上收服鬼斯通
6-4	迷唇姐	用冰属性收服迷唇娃
6-4	雪巨人	连击总数达到30以上时收服两只雪
		松人
6-5	贝利叶	用克制厲性收服菊草叶
6-5	巨龙花	用克制属性收服贝利叶
6–5	烈焰鼠	用克制属性收服火球鼠
6–5	爆风鼠	用克制属性收服烈焰鼠
6–5	蛮力鳄	用克制属性收服小锯鳄
6-5	大力鳄	用克制属性收服蛮力鳄
6-6	重钢蟹	30连击以上收服悬浮蟹

SAMERICAN, NAMED OF

SCHOOL SCHOOL SCHOOL BANDE, IL BUTTERMANNE

-----

**以外来来不见对我们们的人们只要的不来。** -----





## 七、神圣荒野

(せいなるこうや)

## 隐藏关卡

7 5	一击收服凯路迪欧	
7-6	一击收服拉恩德伦斯	

### 隐藏口袋妖怪

7–1	钢钻鼹鼠	同时收服两只掘地鼹鼠
7-1	盖亚岩	30连击以上收服两只猎捕岩
7–1	凯路迪欧	帯上五世代的三剑客・科巴魯昂、比里
		基昂和特拉齐昂
7 2	复合齿轮	同时收服4只钢齿轮
7-2	巨钳蟹	同时收服2只大钳蟹
7 3	大师鼬	20连击以上收服功夫鼬
7 3	火犰狳	同时收服4只铁壳蚁
7–3	双头龙	同时击倒2只小角龙
7-3	三颜龙	20连击以上收服双头龙
7-4	妖精棉	用克制属性收服小叶棉
7-4	金香仙子	同时收服三只金香娃娃
7–4	大角蜈蚣	20连击以上收服轮蜈蚣
7–5	拉恩德伦斯	支援中有托尔涅罗斯和波尔托罗斯
7-6	梅萝爱塔	图鉴完成率超过70%后出现

这一点的现在分词 化二甲化二甲甲烷二甲 化双头接触电池 化二氯甲基苯甲基甲基甲基 BOTH STREET, S ACCUMANTAL SERVICE CHRISTIAL PROPERTY AND INC. ------\_\_\_ -----**第九四年来在广东大学院协议基本的基础的表** III DESCRIPTION CONTRACTOR 机内斯罗基亚亚洲群岛 法正当体定义一场点 BRANCH CANADA CONTRACTOR OF THE STREET 6、 第一条 植枝丛 子丛园 医二丁基 医鼠虫人 医子内隔 医多斯氏性的复数医眼样形式 我们,她们就像这些种情况和人,但是她是 化异性性性 经金帐 医阴道 一定 医内耳氏管炎 \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* -----





八、破裂之岛(やぶれたしま)

## 隐藏关卡

4	
8-5	一击收服基拉帝纳
8-6	一击收服阿尔修斯
7	

## 隐藏口袋妖怪

4		
8-1	光精灵	白天出现
8-1	月精灵	夜晚出现
8-2	电击兽	一击收服电力兽
8-2	魔电兽	一击收服电击兽
8-3	巨翅飞鱼	同时收服2只小球飞鱼
8-3	沙漠蜻蜓	一击收服大颚蚁
8-3	沙漠飞龙	一击收服沙漠蜻蜓
8-4	米卡尔鬼	支援中有鬼系口袋妖怪
8-6	菲奥娜	支援中有玛娜菲

DO-CITCO DE COMPINSO - A



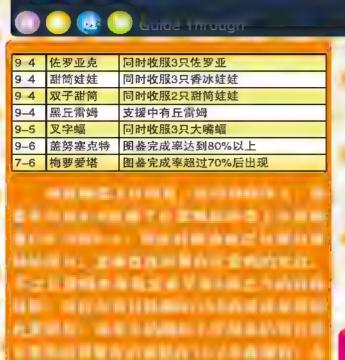


## 隐藏关卡

4	
9-5	莱希拉姆和泽克罗姆全部为一击收服
9-6	收服了白丘雷姆和黑丘雷姆

## 隐藏口袋妖怪

ı	<u></u>		
١	9-1	废箱怪	30连击以上收服废袋怪
ı	9–1	塔本奈	用普通系收服爆蛮牛
١	9-2	鬼棺亡灵	同时收服3只假面亡灵
١	9-3	电鲶鱼	支援中有地系口袋妖怪
ı	9-3	鬼重甲	一击收服鬼护卫
١	9-3	细胞十字	支援中有细胞球和细胞团
۱	9-3	白丘雷姆	支援中有丘雷姆
ı	9-3	白丘雷姆	支援中有丘雷姆



PARENTY AND LEASE MEDICAL PROPERTY OF THE PARENTY OF T





## 隐藏关卡

ı		
ı	10-5	未确认但已开启。下边详细说明
ı	106	收服急冻鸟、闪电鸟和火焰鸟
- 14		

### 隐藏口袋妖怪

1		
10-1	袋龙	30连击以上收服特里来安犬
10-1	皮可西	用仙属性收服皮皮
10-2	雄性神秘猫	支援中有雌性神秘猫
10-2	渡魂南瓜	30连击以上收服小鬼南瓜
10-2	风速狗	支援中有卡蒂狗
10-2	雌性火焰狮	支援中有雄性火焰狮
10-3	藻海龙	用克制属性收服藻海马
10-3	极光龙	用冻土龙收服冻土龙
10-4	暴君乌贼	30连击以上收服反转乌贼
10-4	音波飞龙	支援中有音波蝠
10-4	软体龙	30连击以上收服蜗滑龙
10-5	比比鸟	同时收服2只波波
10-5	比雕	30连击以上收服比比鸟
10-5	大胖翁	同时收服3只胖胖翁
10-5	惊目翁	30连击以上收服大胖翁
10-5	闪电鸟	一击收服急冻鸟
10-5	火焰鸟	一击收服闪电鸟
10-6	超梦	支援中有梦幻









. . . . . . . . .

## 丛林狩猎园 アリジヤングル)

### 隐藏口袋妖怪

周一-1	天气娃娃	用克制属性收服惊角鹿
周一-1	安侬・A	用克制属性收服圆顶骆驼
周一-1	懒猴王	一击收服过动猿
周一-2	威力熊	30连击以上收服可爱熊
周2	安侬・B	一击收服火烈猴
周一-3	安依・C	一击收服利爪猫
周一-3	安侬・D	一击收服火山骆驼
周二-1	三地鼠	用克制属性收服地鼠
周二-1	安侬・E	一击收服恶魔猎犬
周二-2	美丽花	用克制属性收服口呆花
周二-2	安侬・F	一击收服草冠猴
周二 2	安侬·G	一击收服大狼犬
周二-3	叶精灵	支援中有伊布
周二 3	安侬·H	一击收服球桶菇
周三 1	金鱼王	用克制属性收服角金鱼
周三 1	安侬・Ⅰ	一击收服梦妖
周三-1	安侬・J	一击收服怨影娃娃
周三-2	安侬·K	一击收服夜骷鬼
周三 2	翻车鱼	用水属性收服练声蟾蜍
周三-3	安侬・L	一击收服其气球鬼
周四1	安侬・M	一击收服凯西
周四-2	安侬・N	一击收服素利柏
周四-2	摇篮百合	用克制属性收服化石百合
周四-2	安侬・〇	一击收服梦纳
周四 -3	安侬・P	一击收服勇告拉
周五-1	安侬·Q	一击收服瓦斯弹
周五-1	安侬·R	同时收服正电宝宝和负电宝宝
周五-2	冰精灵	支援中有伊布
周五-2	安侬·S	一击收服毒斗蛙
周五-3	安依・丁	一击收服剑牙蛇
周六-1	安侬·U	一击收服玛利鼠
周六-2	花斑鸠	一击收服夜鹰
周六 2	安依・V	一击收服布鲁犬
周六-3	安依·W	一击收服大嘴鸥
周六-3	安侬·X	一击收服玛利露利
周日-1	安依·Y	一击收服顿甲茧
周日-1	雨蝦	用克制属性收服雨蛛

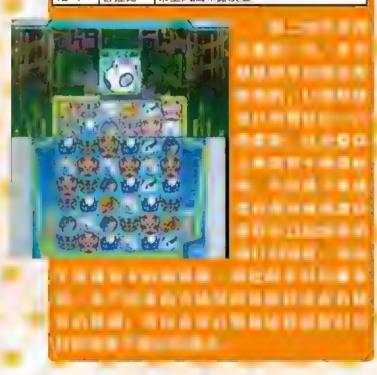
<u> </u>		
周日 2	鉄甲蛹	用克制属性收服绿毛虫
周日 2	巴大蝴	20连击以上收服铁甲蛹
周日 2	安侬·Z	一击收服毒粉蛾
周日-3	安依・!	一击收服狩猎凤蝶
周日 3	安侬・2	同时收服萤火虫和幻光虫





### 隐藏口袋妖怪

12-1 雪拉比 带上凤凰和露琪亚





没有任何隐藏关卡和口袋妖怪的挑战

关,共有三个小关,每小关按顺序出来20种□袋妖怪,当第20种收服后循环从第一种开始出现,如此往复循环。由于要连续挑战的数目多且大多时候是一对多,所以战斗到后面会非常辛苦。其中第一小关的盒子墙壁不会被破坏相对简单很多,而后面两小关即便是带上造墙和回复技能的支援□袋妖怪到最后也会顾此失彼,因此建议带上克制大多数野生□袋妖怪的支援,力求速战速决。当差不多可以收服后不要贪恋高连锁和得分,在下一批次落下后摆好即将6连的局势,这样便可以轻松应对下一个野生□袋妖怪了。

当收服了全部20种后,如果不想循环挑战,可以自己中断连锁最终等待被野生口袋妖怪干掉——因为直接退出所有的分数和收

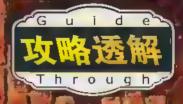


说句实话,对于本作,最 初只是打算把规则给大家介绍 一下,但深入玩下去后发现该 作的要素竟然如此丰富!且不

说独特的连锁规则下夸张而刺激的超级连锁消除,单单是围绕着718种口袋妖怪以及多种形态的收服,厂商也下足了力气,因此各种收服各种战斗极其激烈精彩,可以说只要在收服,那么就一直是高潮不断,哪怕是重新挑战,也会有全新的感觉。由于本作加入了支援系统,因此口袋妖怪便不再是单纯的方块图形,围绕支援的出场数目及连锁要求,本作也赋予了玩家更多的选择,更赋予了本作极强的战略要素。相对于800日元(折合人民币不到50元)的售价,这款游戏实在是物美价廉,推荐给喜欢方块消除的3DS玩家们。



本作作为《周刊少年 JUMP》拨行45周年的纪念作品, 厄集了大量高人气角色,对于喜欢 JUMP 动漫的玩家来说一直 备受关注。不过动漫作品60化, 成功的例子并不算多。本作完竟 是步前辈们的后生,还是能够闯出自己的一片天呢? 在本籍政略中,小组无为大家带来本作的 系统复基本模式的译解。





Jスタ ズビクトリ ハ サス 日版

BNGI 2014年3月19日 6980日元

1~4人

对应交叉存档 /PSV TV

HASHER T



游戏的主菜单分为以下 8 个模式。先简要地介绍一下各自的用途。其中"J冒险模式"和"胜利之路"会在后文详细解说。

J冒<u>冷模式(Jアドベンチャ</u>): 以4名 角色为中心,分别以4条路线展开游戏原创 剧情的冒险

胜利之路(ビクトリ = ロード): 在不同 的场景区域连续进行战斗的模式,可以自由 选择角色

自由战斗(フリーバトル):自由设定规则,与 COM 或 2P 进行对战。调低 COM 等级后可以充当练习模式。

线上对战(オンラインバトル): 在线上与 其他玩家进行共斗或对战的模式

J定制(Jカスタマイズ):将游戏中获得的J卡片设置在J卡盘上,用以定制、强化角色的系统。

J 商乃 (Jホイントショソプ): 以游戏中 获得的金钱 (JP) 来购买角色、抽卡硬币等 道具的商店。

臺賞模式(ギャラリ ): 可以鉴赏游戏中登场的角色资料,以及保存的对战录像。注意无限时间的战斗无法保存为录像。

设定(オプション): 更改游戏中的各种设定。其中"BGM エディット"可以更换游戏内 BGM, 关系到奖杯的获得。而クロスセーブ更是可以将存档上传至 PSN, 让 PS3 版和PSV 版同账号能够共享存档。



### 自由战斗 (アウェルトル)

可以设定任意角色的自由对战。在选人界面按 Δ键可以关闭出场名额,达成 1 VS 1 乃至 1 VS 3的局面。选定角色后将会出现以下菜单:

选项	说明
プレイヤ-	设定该角色为玩家或电脑操控。
COMレベル	由电脑操控时的强度,共分为5个等级。
装备	可以装备经过卡片定制的J卡盘以强化
	角色。"なし"为不装备。
キャラクタ - タ	战斗风格。详情参照后文"胜利斗气"
イブ	相关的解说。
体力设定	能够设定 60% ~ 140% 的体力值。

选定角色后,进入场地、音乐和时间设定画面,完成设定后点〇键,就可以愉快地开始游戏了。注意游戏初期只有6名角色可供选择,其余的角色需要消耗JP在商店中购买,而可购买角色的最大数量与友情系统的经验值息息相关,详情可参照后文的"J商店"。

### 线上对战(分少与介少尔马加)

排位赛(ランクマッチ):影响自身网络排名的对战。下文详细说明。

自由赛(プレイヤ - マッチ): 创建或检索 玩家房间参与不影响网络排名的对战。下文 详细说明。

排位(ランキング): 查看自身在网络上的成绩排位。下级菜单细分为综合成绩、单独角色成绩以及是否装备卡片成绩。

战绩(バトルレコード): 查看自身网战的 各种战绩, 例如使用角色次数、场景选择次 数等等。

玩家设定(プレイヤー设定): 可以设定玩家的称号与图标。称号与图标都是通过线上对战中完成一定的条件才能得到。

## 道(回震 (ランクマッチ)

进入排位赛后,首先要求玩家选择是否 装备卡盘参赛,以划分搜索的对象。接下来 就是选择自己的参战角色、援护角色、战斗 风格、场景和战斗音乐。全部确定之后,就 要先搜索一起参加排位赛的队友。这里选择 "招待メールを送る"可以邀请自己的好友 来参战;选择"招待确认"可以通过好友发来的邀请加入好友的队伍;而选择"ランダム"则是在线上随机配对,系统会自动寻找与玩家等级排位相近的其他玩家。找到队友,确认其信息(使用角色、网络信号等等),没有问题后就可以开始搜索对手了。

## 自由意(プレイヤーマッチ)

创建房间(ル ムクリエイト): 包建房间 首先需要设定房间名(ル ムアピ ル)、 好友名额(プライベートスロット)和是否 装备卡片(Jカスタマイズ) 房间名用于 表示房间的主要用途,只能在规定的几种名 称中选择。好友名额可以设置 0~3人,考 虑到本作创建房间时无法设置密码, 因此想 要跟好友一起玩,或是自己一个人刷奖杯, 不妨将好友名额设置为3,这样没有接到你 邀请的其他玩家就无法进入这个房间了。 房间创建完毕后,按下□键可以进行战斗角 色、援护角色等等类似于排位赛中的设定。 不过自由赛与排位赛最大的区别是选择战斗 角色后,还要选择所属队伍是红队还是蓝队 假设4名玩家参与战斗,红蓝双方各有两人, 则战斗开始时就按照玩家选定的队伍分组战 斗;假设选择同一队伍的玩家超过3人,则 战斗开始时会随机抽取一名玩家加入人少的 队伍; 假设所有玩家都选择同一队伍, 则战 斗开始时由系统随机划分组合 若是参与玩



家不足4人时,将由4★强度的COM填补空位,角色为系统随机抽选,另外房主在房间中可以按Select键发送邀请函,或是按R键将其他玩家踢出房间。

寝寻房司(ル ムをさがす), 搜寻房间时、 界面上将出现所有在此时创建房间的其他玩家 玩家可以根据房间名和信号强度作为判断标准加入 即使当前房间的玩家正在对战之中, 玩家也是可以加入的。

快速加入(クイックマッチ): 与搜寻房间 大致相同,不过省去了玩家判断的步骤,直 接搜索有空位的房间随机加入。

### J商店 (ロボイントショップ)

消耗 JP 来购买战斗角色、援护角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具的商店。商店的商品出荷情况与友情、努力、胜利三大系统的等级相关。三大系统的经验增减由玩家在所有模式中的战斗情况来决定,与队友共同攻击较多则提升发情经验;受到伤害较少、防御较多则提升努力经验;多使用必杀技则提升胜利经验。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格,也可以额外增加对应的系统经验。不过其实最快捷的方式,还是等待商店后期出现增加三大系统经验值的战斗风格,也可以额外增加对应的系统经验。不过其实最快捷的方式,还是等待商店后期出现增加三大系统经验的方式。由的多人有色的可购买上限则与友情等级挂钩。三大系统满级均为10级,满级后商店商品全部开放,且可购买所有角色。

商店中的商品主要分为战斗角色、援护 角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具四 大类型。其中战斗、援护角色购买后可在胜 利之路、自由战斗和线上战斗三个模式中使 用;道具大都限定在冒险模式中使用;而生 卡硬币比较特别,在冒险模式内、外均可使 用:选择商店中的"Jスターズカード", 消耗硬币即可抽取卡片。铜币(ブロンズコイン)可抽取1~2★的卡片,银币(シルバーコイン)可抽取2~3★的卡片,金币(ゴールドコイン)可抽取3~4★的卡片。卡片的数量是有限的,而且抽到过的卡片不会重复抽到,因此只要花上一定的金钱,就能保证集齐商店的卡片。

### 

上文介绍了卡片,接下来就介绍卡片的 用途,也就是J定制这一模式。进入该模式 后,玩家可以看到一块容纳10张卡片的卡盘。 卡盘可以在商店中购买,最多能拥有5块。 而卡盘左右两侧被锁住的位置,也能通过在 商店中购买对应道具来解锁。

玩家抽到的卡片都有着各式各样的效果,将其装备在卡盘上就能在战斗中发挥其对应效果。下文将给出所有卡片的效果列表。 大家可以看到,卡片的效果既有正面亦有负面。不过玩家如果将卡盘上连成一条直线的三个位置,放上拥有特殊关系的三人的卡片,就会发生连携效果(コンビネーション)。 发生连携效果的卡片会以发光的线条连接起来,并且消除这三张卡片的负面效果。因此



在装备卡片时,比起一味盲目追求正面效果, 不如研究下如何发生连携效果更好。举个简单的例子,作品中身分为"学生"的角色, 相互之间都是可以连携的。

另外要注意的是,卡盘上两侧有两个位置只能装备冒险模式专用卡片,这两个位置的卡片也只能在冒险模式中生效,在胜利之路、自由战斗和线上对战模式下都是无效的。不过这两个位置的专用卡片同样可以与通常卡片产生连携效果,因此卡盘上最多可以组合出6组连携效果。



### ※ 卡片以角色名字命名。卡片等級仅仅影响正面效果的强弱。不会改变卡片效果的类型。

卡片名	译名	正面效果	负面效果
モンキー・D・ルフィ	路と	队友体力最大值在 20% 以下时,攻击力 LV+3~5	
ボートガス・D・エース	艾斯	站立无动作召唤援护角色时,援护冷却时间稍	斗气槽增加量 LV-1
		稍~显著减少	
ボア・ハンコック	汉库克	体力 LV+1 ~ 4	行动时气力消耗减少 LV-1 ~ 2
赤犬	赤犬	Down 后立刻回归战场	连携攻击伤害 LV 1~4
うずまきナルト	漩涡鸣人	援护攻击伤害增加 20% ~ 50%	气力回复 LV-1
うちはサスケ	宇智波佐助	回避的气力消耗减少至原本的 25% ~ 75%	气力破坏 LV 1
うちはマダラ	宇智波斑	攻击力 LV+1 ~ 4	气力回复 LV-1
孙悟空	孙悟空	攻击力LV+1~3	体力LV-1~2
フリーザ	弗利萨	进行挑衅后回复气力最大值的 20% ~ 50%	挑衅中受到伤害增加 25% ~ 50%
ベジータ	贝吉塔	对手进入胜利爆发状态时, 自身攻击力 LV 与防御	援护冷却时间减少 LV-1
		カLV 上升 1 ~ 4	
浦饭幽助	浦饭幽助	胜利爆发 LV+1 ~5	攻击力 LV-1 ~ 2
户愚吕(弟)	户愚吕(弟)	气力破坏 LV+1 ~ 3	防御力 LV 1 ~ 2
飞影	飞影	行动时气力消耗减少 LV+1 ~5	体力 LV 1 ~ 2
トリコ	阿虏	站立无动作时,气力回复 LV+4 ~ 10	斗气槽增加量 LV-1
ぜブラ	泽布拉	气力破坏 LV+1 ~ 3	防御力 LV-1 ~ 2
黑崎一护	黑崎一护	体力回复 LV+1 ~ 4	行动时气力消耗减少 LV-1~2
蓝染惣右介	蓝染惣右介	体力 LV+1 ~ 3	气力破坏 LV-1 ~ 2
朽木ルキア	朽木露琪亚	战斗结束时,努力系经验值额外获得 20 ~ 100 点	连携攻击伤害 LV-1 ~ 4
ゴン フリークス	小杰	每次防御减少援护冷却时间 1 秒	胜利爆发 LV-1 ~ 4
キルア ゾルディック	奇犽	战斗结束时,友情系经验值额外获得 20 ~ 100 点	体力 LV-1 ~ 4
ヒソカ	西索	每次 Down 后复活,攻击力 LV+1 ~ 4	援护冷却时间减少 LV-1
绯村剑心	绯村剑心	斗气槽增加量 LV+1 ~ 5	防御力 LV-1 ~ 2
志々雄真实	志志雄真实	攻击力 LV+1 ~ 3	防御力 LV-1 ~ 2
星矢	星矢	每次防御回复气力最大值 5% ~ 20%	气力破坏 LV-1 ~ 4
ケンシロウ	拳四郎	防御锁定对手的攻击时,气力消耗减少5%~20%	斗气槽增加量 LV-1
ラオウ	拉奥	锁定的对手气力归零时,伤害增加 10% ~ 25%	气力回复 LV-1
男鹿辰巳	男鹿辰巳	防御力 LV+1 ~ 5	援护冷却时间减少 LV-1 ~ 2
ベル坊	贝鲁	体力不满 10% 时,必杀技的伤害增加 20% ~ 50%	防御时气力消耗减少 LV-1 ~ 4
坂田银时	坂田银时	对手进入胜利爆发状态时,气力回复 LV+4 ~ 10	援护冷却时间减少 LV-1
神乐	神乐	对正在攻击行动中的对手造成伤害时,攻击力	防御时气力消耗减少 LV-1
		LV+2 ~ 5	
定春	定春	挑衅后有 20% ~ 50% 的几率无视援护冷却时间	挑衅中受到伤害增加 25% ~ 50%
黑神めだか	黑神目泷	战斗结束时,胜利系经验值额外获得 20 ~ 100 点	攻击力LV-1~4
球磨川楔	球磨川襖	被击破时,小幅~大幅缩短复活所需时间	胜利爆发 LV-1
两津勘吉	两津勘吉	每次 Down 后复活, 防御力 LV+1 ~ 4	斗气槽增加量 LV-1 ~ 4。
/ 川巻アラレ	则卷阿拉蕾	防御时气力消耗减少 LV+1 ~ 5	攻击力 LV-1 ~ 2
ガッちゃん	小吉	造成伤害时,伤害的 5% ~ 20% 回复为自身体力	必杀技伤害减半
<b>茶せんせ</b> -	杀老师	冲刺时旋回能力稍稍~显著提升	连携攻击伤害 LV-1~2
齐木楠雄	齐木楠雄	对手位于建筑物另一侧时也能锁定, 锁定也不会	受到未锁定对手攻击时, 伤害增加
		随时间经过而取消	10% ~~ 40%
剑桃太郎	剑桃太郎	队友只要被击破一次, 自身攻击力 LV+2~5	斗气槽增加量 LV−1

<b>泽</b> 全	正面数量	负面效果
		防御时气力消耗减少 LV-1 ~ 2
		防御力 LV-1 ~ 2
		110 0 1 0 4
E (347 (14)		Deat it with the same source
泽田纲吉	战斗开始 30 秒内, 攻击力 LV+4~10	胜利爆发 LV-1
里包恩	挑衅后下次超必杀技威力提升。以该超必杀技获	挑衅中受到伤害增加 25% ~ 50%
	得胜利时,额外获得友情、努力和胜利系经验值	
幸运超人	战斗开始 30 秒内, 防御力 LV+4~ 10	胜利爆发 LV 1
山田太郎	气力破坏 LV+1 ~ 4	气力回复 LV 1
书店的婆婆	气力回复 LV+1 ~ 2	气力破坏 LV 1 ~ 3
乔纳森	站立无动作时,体力回复 LV+6~13	斗气槽增加量 LV 1 ~ 2
乔瑟夫	起身时的无敌时间稍稍~显著延长	胜利爆发 LV-2
鶴野鸣介	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜	挑衅中受到伤害增加 25% ~ 50%
	利时,额外获得努力系经验值	
食脑奈罗	倒地不起期间,进入无敌状态	体力 LV-1 ~ 4
桐崎千棘	造成伤害时,对手失去气力最大值的4%~10%	防御力 LV 1 ~ 2
邪贺隼市	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜	挑衅中受到伤害增加 25% ~ 50%
	利时,额外获得友情系经验值	
黑子哲也	未被锁定时必杀技威力上升	10% ~ 40% 的几率对手攻击造成伤害
		为 150%
BOSSUN	连携攻击伤害 LV+1	防御时气力消耗减少 LV-1~3
姬子	援护冷却时间减少 LV+1 ~ 3	攻击力 LV 1~2
SWITCH	完美防御变得容易使出	锁定对手的难度稍稍~显著提升
菈菈	受到锁定对手造成的伤害时,防御力 LV+2~5	胜利爆发 LV-1
亚连	受到超过体力最大值 40% 伤害的连击致死时, 可	行动时气力消耗减少 LV 1 ~ 4
	以残存下来	
日向翔阳	冲刺时气力消耗减少 10% ~ 50%	援护冷却时间减少 LV 1
	里包恩 幸运超人 山田店的。 京都 京都 京都 京都 京都 京都 京都 京都 京都 市 市 田田 中 市 の の の の の の の の の の の の の の の の の の	江田岛平八 体力 LV-1 ~ 3 波波波 造成伤害时,回复自己气力的 2% ~ 5% 首领八奇 挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时,额外获得胜利系经验值 泽田纲吉 战斗开始 30 秒内,攻击力 LV+4~10 里包恩 挑衅后下次超必杀技威力提升。以该超必杀技获得胜利时,额外获得友情、努力和胜利系经验值幸运超人 战斗开始 30 秒内,防御力 LV+4~10 山田太郎 气力破坏 LV+1~4 书店的婆婆 气力回复 LV+1~2 乔纳森 站立无动作时,体力回复 LV+6~13 乔瑟夫 起身时的无敌时间稍稍~显著延长 魏野鸣介 挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时,额外获得努力系经验值食脑奈罗 倒地不起期间,进入无敌状态 墙崎千棘 造成伤害时,对手失去气力最大值的 4%~10% 邪贺隼市 挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时,额外获得友情系经验值黑子哲也未被锁定时必杀技威力上升  BOSSUN 连携攻击伤害 LV+1 姬子 援护冷却时间减少 LV+1~3 SWITCH 完美防御变得容易使出

l 🕳	卡片连携一览。
种类	连携组合
1	一护、飞影、宇智波斑、剑心、志志雄、亚连、朽木露琪亚、剑桃太郎
2	阿虏、拳四郎、剑桃太郎、赤犬、泽布拉、江田岛、拉奥、波波波、户愚吕(弟)
3	路飞、阿虏、悟空、鸣人、泽布拉、艾斯、小吉、食脑奈罗
4	一护、幽助、男鹿、泽田纲吉、剑桃太郎、阿拉蕾、菈菈、黑神目泷、千棘、黑子、球磨川、BOSSUN、姬子、SWITCH、齐木、
	日向
5	路飞、悟空、星矢、波波波、拳四郎、宇智波佐助、男鹿、户愚吕(弟)、奇犽
6	波波波、首领八奇、贝鲁、阿拉蕾、小吉、幸运超人、两津
7	贝鲁、首领八奇、里包恩、小吉、定春、书店的婆婆
8	奇犽、两津、银时、乔瑟夫、亚连
9	齐木、波波波、户愚吕(弟)、阿拉蕾、BOSSUN、SWITCH
10	小杰、奇犽、西索、男鹿、阿拉蕾、乔纳森、黑子、日向
11	两津、银时、神乐、姬子、BOSSUN、SWITCH
12	泽布拉、拉奥、贝吉塔、宇智波佐助、飞影、西索、首领八奇、球磨川
13	路飞、阿虏、星矢、拳四郎、拉奥、幽助、乔纳森、乔瑟夫
14	路飞、鸣人、鸣介、幽助、小杰、剑心、幸运超人、山田太郎
15	阿虏、男鹿、食脑奈罗、菈菈、黑神目泷、黑子、BOSSUN
16	一护、幽助、飞影、户愚吕(弟)、蓝染、朽木露琪亚、贝鲁
17	一护、波波波、泽田纲吉、银时、亚连、邪贺隼市
18	悟空、贝吉塔、汉库克、神乐
19	悟空、贝吉塔、弗利萨、菈菈、神乐、定春
20	悟空、星矢、拳四郎、剑桃太郎、阿拉蕾、两津、乔纳森、乔瑟夫
21	赤犬、艾斯、志志雄、泽田纲吉
22	赤犬、弗利萨、宇智波斑、户愚吕(弟)、蓝染
23	朽木露琪亚、神乐、干棘、姬子 
24	鸣介、江田岛、里包恩、杀老师
25	杀老师、齐木、日向 
26	汉库克、菈菈、黑神目泷
200	

## 的科明美

	- 操作说明 <del></del>
按键	作用
左摇杆	移动角色
右摇杆	调整视角
方向鍵	指定战术
	弱攻击
R1+ 🗆	范围攻击
Δ	强攻击
R1+ △	崩防攻击
0	必杀技 1
左揺杆↑+○	必杀技 2
R1+ O	必杀技3
×	跳跃
R1+x	回复气力
L	冲刺
R	防御
左摇杆 +R	回避
触摸屏左上	挑衅
触摸屏右上	胜利斗气/超必杀技
触摸屏左下	唤出援护
触摸屏右下	锁定目标 / 切换锁定目标

### 胜败条件

胜败以画面上方的 WIN 槽来进行判定。 WIN 槽按照模式不同,分为不同数量的区段组成(通常对战下是 3 段)。将对手的体力槽打空,造成 Down 后,WIN 槽就会累积 1 段。率先将 WIN 槽升满的一方获胜。另外如果在限定时间内没有结束战斗,将以 WIN 槽现有量来判定胜负;如果 WIN 槽等量,则进一步以双方角色的体力残量来判定胜负。

### 胜利의气

画面上方中央存在着一条双方共用的斗气槽。当己方攻击对手命中时,斗气槽上的指针就会逐渐偏向己方的临界点。当突破临界点时,斗气槽偏向己方 WIN 槽一侧闪电标识会发出高亮,同时出现按键提示,代表此时可以触碰触摸屏右上区域发动"胜利斗气"

### 画面解说

- WIN 槽: 先加满的一方获胜
- 2 斗气槽:攻击敌人时增加,突破临界点时可发动胜利爆发
- ⑥ 体力槽:操作角色的生命值,全部清空后视为 Down(被击破)
- **气力槽**:操作角色的气力值,全部清空后一段时间内无法进行任何消耗气力的行动
- **5** 援护角色: 己方队伍共通的援护角色,每次唤出后有一定的冷却时间
- 以方:线下自由对战可以关闭,线上对战如果没有其他玩家成为队友,则自动配置○ 4 ★ COM
- 7 简易地图:查看敌我双方的大致位置
- 8 战斗限制时间:倒计时为0后战斗强制结束



系统。当队伍中全员都发动该系统时,会进入特别的"胜利爆发"状态。

胜利爆发状态下,角色会根据战斗前设定的风格获得不同的能力加成,而斗气槽也会变为三道闪电标识。其中中央的大闪电代表状态的剩余时间,靠近发动状态一侧玩家WIN槽的闪电标识发亮,代表该侧玩家可以发动超必杀技。在胜利爆发状态下全队总共可以使用两次超必杀技。如果出现闪电标识后不发动胜利斗气系统,那么一段时间后指针会稍稍回退一点,需要玩家再次攻击命中敌人才能再次发动。风格对应的效果如下:

友情——胜利爆发状态下气力消耗降低。 努力——胜利爆发状态下防御力提升。 胜利——胜利爆发状态下攻击力提升。

#### 战后结算

战斗结束后,根据玩家在本场战斗中的表现(胜败、进行特定行动种类和次数等等),会进行三系统经验值和 JP 的结算。 三系统分别为友情、努力和胜利,获得对应的经验值能够提升对应系统的等级,10 级即为 MAX。三系统的等级影响到商店中出现道具的数量,以及购买角色的数量。

### 基本行动

#### 移动&冲刺

推动左摇杆即可进行移动,而按住 L 键则可发动冲刺。通常情况下冲刺中只能进行冲刺攻击和跳跃,冲刺停下来时会产生大硬直,因此不要妄用。发动冲刺需要消耗一定的气力。

### 跳跃

按下 × 键即可进行跳跃,部分角色在空中再次按下 × 键还可以进行二段跳。而没有二段跳的角色按住 × 键不放的话,跳跃的高度会提升。

#### 回避

按住 R 键不放拨动左摆杆,角色就会向拨动的方向快速回避移动。注意在发动回避时并

没有无敌时间,建议大家将其看作快速转移位置的行动。回避发动时同样会消耗一定气力。

#### 防御

按住 R 键不放为防御。防御能够防住一切没有崩防效果且来自正面的攻击。防御成功时,根据对手攻击的气力破坏值来削减相应的气力。需要注意如果在没有气力时进行防御,受到攻击就会被崩防,此时角色会陷入一段时间的气力破坏状态,无法进行防御。

作为高阶技巧,在对手攻击即将命中的瞬间按下防御,角色会以各自特定的技巧完全 化解掉对手的攻击(例如瞬移、弹反和反击等等),这称之为完美防御。不过要注意瞬移类 完美防御成功的瞬间,角色并没有无敌时间,如果对手的攻击范围大、持续时间长,那么即使完美防御,依然会受到接下来的攻击(当然也可以继续发动完美防御)。完美防御与防御的最大区别是不需要进入防御姿态,而且可以对应任何方向的攻击。只要玩家不处于受创硬直和空中,随时都可以发动完美防御。

#### 受身

被对手的攻击吹飞、或是落地的瞬间按下 × 或 R 键,角色就会受身起来,减少硬直时间。受身之后角色处于短时间的无敌状态,是反击的大好时机。不过需要注意,部分招式有强制倒地效果,受到这种招式的攻击是无法受身的。



#### 气力回复

在移动或静止状态时,有消耗的气力槽都会自动缓缓回复。而绝大多数角色都有高速回复气力的方式,操作为 R+×,其中部分角色需要按住不放,部分角色则无需如此。在回复气力的行动中,按照气力槽的种类区别,也存在突破界限,增加到第二条气力槽的情况。

#### 锁定

点击触摸屏右下区域,即可让视角锁定住比较靠近自身的对手。锁定一名对手后,角色的行动将以该对手为中心,远程攻击自动瞄准,近身攻击发动时也带诱导效果。锁定时照准对手的光圈代表对手的状态,绿色为远距离、黄色为近距离、白色为无敌状态。锁定状态下再次点击屏幕右下区域可切换锁定目标,长按屏幕右下区域或拨动右摇杆可解除锁定。

#### 援护角色

点击触摸屏左下区域即可将援护角色召唤至场上。援护角色在场上完全无敌,至于援护的方式则是因人而异。注意当唤出援护、完成所有攻击行动后,援护角色就会产生冷却时间,在倒计时归零前无法再次唤出。

### 弱&强攻击

弱攻击特征是威力小、空隙小、发动速度快;而强攻击特征是威力大、空隙大、发动速度慢。连续输入弱攻击或强攻击都能完成一套连击,其中连打弱攻击在最后会自动带入消耗气力的必杀技,不过威力会大大降低。另外在攻击中交替输入弱、强攻击,则能触发不同效果的终结技。

### 范围攻击&崩防攻击

R+□发动的周身攻击,虽然发动速度慢,不能带入连击,且技后空隙也大,但优点在于发动途中对非必杀技攻击拥有一次无敌判定,能够硬吃下对方的一次攻击,而且因为是周身判定,侧向的回避也不起作用。



以单发攻击的威力来说也算比较高。另外按 R+ △发动的则是崩防攻击,这种攻击无法 进行防御,特征是发动速度慢、威力也不算 大,当然也不能进行连击。两种攻击都需要 消耗气力来发动。

#### 必杀技

大多数角色都拥有3种不同的必杀技,根据R或左摇杆 + ○的组合来区别使用。 必杀技一般都有着不错的伤害或强力的其他 效果,而使用必杀技会消耗一定的气力。当 然部分角色的必杀技也有着不同于其他角色 的特殊指令,这部分玩家可以自行在战斗中 的暂停菜单里的"技表"中查看。

### 超必杀技

在胜利爆发状态下,点击触摸屏右上区域则可发动超必杀技。超必杀技的发动条件与气力无关,而是需要消耗胜利爆发的有效时间,一般上限为两次。超必杀技除了拥有超高的伤害外,发动时角色处于无敌状态也是一大优点(但是攻击途中和收招后还是会有硬直)。

### 连携攻击系统

双人战时的连携攻击系统。首先每个角色都有特定的连携攻击始动技,特征是将对手垂直打向高空,对手有很长一段时间处于高空且无法受身。假设队友 A 将对手以连携攻击始动技吹飞浮空,此时如果队友 B 也锁定着这个被浮空的对手,那么队友 B 的画面上会出现△的提示,按下△键即可瞬移至对手面前,将其扣落至地面,这个行动就被称

为"连携攻击"(コンビネ-ションアタック)。对手被连携攻击扣落至地面时,队友A如果还锁定着他,画面上也会出现△的提示,按下△键即可瞬移至对手面前,一击打中对手将其固定在地面上,这次攻击被称为"交叉连击"(クロスチェイン)。交叉连击成功后,队友A和B仍保持锁定该对手的情况下,双方画面上会同时出现△的提示,按下△键即可瞬移至对手面前,同时发动一轮大伤害猛攻,这次攻击则被称为"交叉破坏"(クロスブレイク)。交叉破坏完成后,本次连携攻击完全结束。

#### 特殊行动

不属于以上任何基本行动,为角色所独有的个性特殊行动,发动方式同样需要在"技表"中查看。特殊行动大都是飞行、变身系的举动,能够还原原作中角色的特性。

本作的故事模式,JUMP世界的神找了些理由把所有英雄聚集起来搞了个大会,胜者可以实现任何一个愿望。不过背后似乎还有其他的原因……模式分为"跃动篇"、"希望篇"、"探究篇"和"追迹篇"四条路线,分别以路飞、鸣人、阿虏和一护为主人公展开。四个篇章的主线流程和支线任务几乎都是完全一样的,只有获得冒险模式专用卡片的专属支线任务、以及遭遇、或可以收进等人的部分战斗角色不同。"跃动篇"的主要角色是陷入、做助和小杰,"探究篇"的主要角色是阿虏、悟空和泽布拉,"追迹篇"的主要角色是阿虏、悟空和泽布拉,"追迹篇"的主要角色是一护、男鹿&贝鲁和飞影。大部分的战斗都要由这三名主要角色来完成。

流程的进行也非常简单: 主线任务排在

冒险模式菜单中"スト-リー・クエスト" 选项中的第一位,只要前往右下角地图中显示的红色★的位置即可。当地图上没有标注 位置时,可以仔细确认该任务的任务说明, 在提及的相关场所触发某些条件。冒险菜单可以按△键打开,按 Start 键则可以打开游戏的大地图,确认城镇的位置。当有支线任务可以领取时,小地图上会以橙色的亮点表示,前往该城镇即可领取支线任务。某些支线任务会指示玩家前往另一处地点,该地点会以橙色的手里剑图案表示。另外当装备了强化部件"双眼镜"后,可以收入援护角色的支线任务则会以红色亮点表示出来。

冒险模式的前三场战斗充当了教学模式, 刚刚上手的玩家不妨先来本模式学习一下游戏的基本操作。

### 冒险菜单

角色(キャラクター):确认当前队伍中角色的等级和经验值。等级越高,角色在冒险模式中的战斗力就越强。经验值通过战斗获取,且只有四条路线的三个主要角色能获得经验值。战斗位置角色获得的经验值最高,援护位置角色获得经验值减半,未参与战斗者获得微量经验。援护专属角色没有经验值和等级设定。船:确认船的状态和耐久度,并可装备强化部件提升船的性能。船的耐久度低下的话,前进时的光圈会变色,速度会降低,同时展开战斗时角色的体力也会减少。因此应该积极利用城镇的回复功能保证船体耐久度。

故事・任务(スト - リ -・クエスト): 确 认主线任务与支线任务的说明。支线任务也 可以在此处放弃。

道具(アイテム): 确认或使用冒险中获得 或购买的道具。

」定制(」カスタマイズ):将游戏中获得的 」卡片设置在」卡盘上,用以定制和强化角 色的系统。

J 商店 (Jポイントショップ): 以游戏中获得的金钱 (JP) 来购买角色、抽卡硬币等道 員的商店。

存档(セ-ブ): 储存当前冒险进度。各个 篇章的冒险进度是相互独立的。

结束冒险(冒险をやめる): 退出冒险模式。

得友情、努力和胜利三大系统的经验。与队友共同攻击较多则提升友情,受到伤害较少、防御较多则提升努力,多使用必杀技则提升胜利。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格,也可以额外增加对应的系统经验。而战斗失败的话,船的耐久度会降低。与幻影船的战斗关系到奖杯的收集。

暗黑幻影船: 冒险中后期出现的强化敌人, 比幻影船的敌人更加难对付。同暗黑幻影船 的战斗与奖杯相关。

时空神殿: 进入后可以体验到其他角色的剧情与战斗,其中包括一些不会出现在主线中的其他角色的相关剧情。不过就算不进入也对主线没有任何影响。时空神殿会随着主线剧情发展而慢慢增加,当剧情发展至获得3把钥匙后就会全部开放,一共有17处,玩家可以自行在地图上搜索一下。

カリン塔:来自《龙珠》的加林塔。除了用于发展制情外,还可以消耗加林塔挑战券(カリン塔のバトルチケット)来挑战超强的敌人。这里的战斗全是1对1的单挑战,只有1条命,对战对手为赤犬、山田太郎、杀老师、宇智波斑和拉奥五人随机抽选,最初难度为6★,战胜一次后同一名对手再次出现时难度为8★,最后为10★。战胜他们除了可以获得丰厚的JP、经验值奖励外,还能获得线上对战所使用的玩家标识。该挑战与奖杯挂钩。

### 冒险要素说明

城镇:带有光圈的城镇设施,主要用于推进 剧情和交接任务。城镇的所在地在大地图上 会以旗子来表示,不过要等船靠近了才能确 认其城镇名。光圈呈蓝色的城镇有着回复船 的能源的效果。

ワープポイント: 传送处,在小地图上以三个蓝色箭头表示。前期出现的传送处主要负责让船只在JUMP世界和暗黑次元之间移动。后期出现的传送处是上升气流的外观,负责让船只在JUMP世界和JUMP武斗会场之间移动。最后出现的发光传送处负责让船只在JUMP武斗会场和暗之深渊之间移动。

幻影船:接触后会强制发生战斗。战斗胜利可以获得经验值和 JP,并根据战斗的内容获



强化部件与改造部件:强化部件在商店中购买获得,可以提升船的基本性能(耐久、航行速度等)。而改造部件则是剧情道具,通过冒险逐渐获得,能够扩大船的航行范围。强化部件购入后不会直接生效,记得一定要装备起来。

大炮: 剧情进行到一定程度后会获得这一改造部件。除了用来轰开剧情拦路的岩石外, 还可以轰地图上的怪兽, 关系到支线任务的 达成与奖杯的获得。

怪兽:游戏中共有四种不同的怪兽。其中在 JUMP世界有三种,分别是分布在地图左侧 的奇美拉兽,中央的粉色猪和右侧的猛犸象, 而上层世界还有一种般若熊猫。全部用大炮 杀死一次后可以获得一个奖杯。

藏宝图:可在商店中购买获得,身上持有1张时无法重复购买。在持有藏宝图的情况下,按下 Stort 键查看大地图,会看到地图出现闪亮之处(如果没看见,就说明在其他区域的大地图里)。将船开到闪亮的中心处移动一下,撞到宝藏就会自动反应并获得。注意宝藏的发现区域极小,有必要时请用地毯式搜索。

### 各篇推荐主控角色

跃动篇:推荐玩家主控星矢。速度快,连段构成简单且威力强。胜利爆发状态下穿上黄金圣衣,远距离崩防攻击变为不可防御的黄金箭,牵制效果一流。推荐实用连技为

□・□・△→○(连打)。

希望篇:推荐玩家主控幽助。招牌技灵丸虽然 追尾弱,但出手快、弹速快,牵制能力一流。 蓄力后的巨大灵丸和灵丸四连射都是远距离下 血利器。近身战也有抢眼表现。推荐实用连技 为□・△・△→R+○(蓄力)→△・△。

探究篇:推荐玩家主控阿虏。 血厚攻高,连段简单暴力,也拥有难以躲避的远程骚扰技。 超必杀技发动速度极快,压制能力和破防能力都很不错。推荐实用连技为

 $\square \cdot \square \cdot \square \rightarrow \triangle \cdot \triangle \rightarrow R+ \bigcirc$ 

追迹篇:推荐玩家主控飞影。速度快,攻击灵活,连段简单,拥有多种强化状态,

- ○的扣气破防能力也超强。超必杀技范围 大、持续长,容易命中。推荐实用连技为
- □ · □→ R+ ○。

## 201 1バトルフェスティバル开幕

首先前往附近的小船处,教学战斗胜利后将主要同伴1收进队伍。接下来前往附近第二艘小船处,教学战斗胜利后将主要同伴2收进队伍,并获得改造部件"慈爱のマス

ト"。然后朝大地图"ジャンプワールド"中央的红色★"カリン塔"前进,在途中会发生剧情,与杀老师战斗。这是最后一场教学战斗,完成后即可进入"カリン塔"。

支线任务			
任务	.你来	报酬	<u> </u>
ヒソカからの诱い	对话	援护角色"西索"成为同伴	-
バトルトレーニング	战斗胜利	胜利グミ	-

## 02~1バトルフェスティバル予选开始

前往地图上红色★ "トリックタワー"。鸣人篇和一护篇中途会遇到波波波, 带他前往加林 塔有一场强制战斗。路飞篇则会遇到乔瑟夫·乔斯达乱入。胜利后再次前往"トリックタワー"。

支线任务 ————————————————————————————————————					
任务	内器	报酬	备注		
速攻トレ - ニング	前往指定地点,战斗胜利	船体补强材	_		
变な化け物	前往指定地点,战斗胜利	努力グミ	_		
バトルトレーニング その2	战斗胜利	友情グミ	任务在暗黑次元触发		
ヨーグルツチ	寻找木箱中的道具回去报告	ヒーローのコミック	木箱在大地图 "JUMP世界"		
			左下的"派出所周边"旁边		

## \*\*03\* 绊の羽根

前往地图上红色★ "ペンギン村", 获得改造部件 "绊の羽根", 此时开始航行会消耗耐久度, 注意找城镇、或是直接购买 "船

体补强材"来回复。接下来有一场控制其他角色的强制战斗,胜利后回到主人公视角。

## | 04 | 热血砂漠を越える

热血砂漠要从龙卷弱势的地方突破,靠近龙卷(会出现"突破"的提示)后发生剧情强制战斗。路飞篇在开战前汉库克会成为同伴。战斗结束后按〇键突破龙卷,进入红

色★ "アテナ神殿" , 与黑神目泷战斗。胜利后获得剧情道具 "ヒーローエンブレムのかけら 1" , 回到红色★ "カリン塔" 后即要开始前往下一段旅程。

支线任务 —			
任务	<u> ng sik</u>	报酬	备注
探侦参战!	对话	援护角色"奈罗"	
		成为同伴	
试验官からの课题	前往指定地点,战斗胜利	援护角色"球磨川"	到其他地方让援护角色入队的任务将优先
		成为同伴	于其他任何任务,包括主线任务也会暂时
			中断
ぬのハンカチ	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右下角"砂隐れの里"左下方
バトルトレーニング その3	前往指定地点,战斗胜利	船体补强材	_
守备力强化トレーニング	前往指定地点,战斗胜利	プロンズコイン	我方队伍不得 Down 两次

# 大笑山

靠近大笑山的红色★ "箱庭学园"后发生与山田太郎的强制战斗。战斗胜利后进入"箱庭学园"发生剧情。

支线任务			
<b>任务</b>	- 快変	报酬	备注
地味な仕事	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右上方向"箱庭
			学园"的旁边
速攻トレーニングツアー	依次前往指定的两处地点, 战斗胜利	シルバーコイン	_
赔偿金を请求しておくれ!	前往指定地点,战斗胜利	ブロングコイン	_
乱暴者を追え	前往指定地点,战斗胜利	カリン塔パトルチ	_
		ケット	

## 06 勇气の龙骨

靠近红色★的位置发生剧情,准备前往 "暗黑次元"的尸魂界。进入尸魂界后发生 与两津和阿拉蕾的强制战斗,胜利后获得改 造部件"大炮"和"勇气の龙骨"。(鸣人 篇与一护篇中奇犽会成为同伴。之后有一场 两津对奇犽的强制战斗, 胜利后回到主人公视角。)从传送处回到"ジャンプワールド", 走两步后立刻会遇到鸣介, 展开强制战斗。战斗结束后主要同伴1和2暂时离队, 鸣介成为同伴。

# 07 念珠を捜せ!

前往热血砂漠西侧的草坪上即可找到木 箱里的念珠。之后返回红色★的位置发生与 同伴1和2的强制战斗,胜利后鸣介离队, 主要同伴1和2归队。

## 108 巨大岩を破坏せよ

地图上刷新了不少支线任务,但是其中 一部分在获得"情热の圣石"之前无法领取。 玩家可以先发展主线任务。前往红色★的位 置,接触岩石后点○键将其破坏,即可进入 "スピリッツ溶岩"区域。进入"大灼热の间" 即可获得"精热**の**圣石",不过之后立刻有一场强制战斗,初次对战暗黑幻影船,剑桃太郎暂时加入队伍参与此战。战斗结束后转到其他队伍的视点,进行一场强制战斗。

支线任务 —————			
任务	<b>小</b> 爽	报酬	备注
ララを探しに	对话	援护角色"菈菈"成为同伴	_
千棘の救出	前往指定地点,战斗胜利	援护角色"桐崎千棘"成为同伴	_
速攻トレーニング その2	战斗胜利	カリン塔のバトルチケット	250 秒以内胜利
守备力强化トレーニング その2	前往指定地点,战斗胜利	ヒーローの心得	-
「ダ – クリユニオン」の刺客	用大炮击倒 1 头粉红色的猪	ヒ-ロ-の心得、2000JP	-

# 109 大笑山を越える

阿虏篇在离开"スピリッツ溶岩"时, 有一场对幸运超人的强制战斗。胜利后再前 往红色★位置的"桃源乡",与泽田纲吉& 里包恩发生战斗,胜利后获得剧情道具"ヒー ロ-エンブレムのかけら 2", 泽田纲吉 & 里包恩成为同伴。之后回到红色★"カリン 塔", 报告后准备寻找最后的碎片。

支线任务			
任务	<b>内</b> 察	报酬	备注
日向の決意	对话	援护角色"日向"成为同 伴	-
死神との共斗		援护角色"朽木露琪亚" 成为同伴	指定地点在"暗黑次元"的"尸魂界"。 之后遇到地图上没有标记的时候,不妨切 换大地图看看
专用卡片任务1(XXからの贈り物)	对话	冒险模式专用卡片	根据玩家所选路线不同,此类任务的触发
专用卡片任务2(XXからの贈り物)	对话	<b>冒险模式专用卡片</b>	地点和获得报酬也不同,游戏中以支线任
专用卡片任务 3( XX からの贈り物 )	对话	冒险模式专用卡片	务的橙色亮点出现在地图上,攻略中统一以"专用卡片任务"来叙述
速攻トレーニング その3	战斗胜利	カリン塔バトルチケット	_
生徒たちのために	用大炮击倒 1 头猛犸象	3000JP	大地图右方"大笑山"有很多

## **10** 最后のヒョロ。エンブレムのかけらを求めて

"泪の冰河"区域暂时无法进入,在里面触发的支线任务先放置一下。首先前往"大笑山"区域的"浦原商店"打听情报,然后前往地图上红色★的位置发生剧情,需要获

得改造部件"忍耐の船首"。前往"木ノ叶 隐れの里",发生与齐木楠雄的单挑战斗, 胜利后即可获得"忍耐の船首"。

支线任务			e e
任务	办察	报酬	备注
エクソシストとの共斗	前往指定地点,	援护角色"亚连"成为同伴	前往"暗黑次元"的"黑の教团"
	战斗胜利		触发
银时再び	战斗胜利	援护角色"神乐&定春"成为	-
		同伴	
黑子の搜索	前往指定地点,	援护角色"黑子"成为同伴	-
	战斗胜利		

任务		报酬	各注
专用卡片任务 4 ( XX 守备カトレー	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战,要求一次都不被击败
ニング)			
专用卡片任务 5 (XX 守备カトレ -	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战,要求一次都不被击败
ニング)			
专用卡片任务 6 (XX 守备カトレ -	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战,要求一次都不被击败
ニング)			
とんでもない落とし物	寻找木箱中的	カリン塔バトルチケット、	木箱在地图左侧"热血砂漠"区域
	道具回去报告	3000JP	下方 "ハジケ学校" 的左下
メロウコ - ラが飲みたいんじゃ!	用大炮击倒 1	シルバ – コイン、2000JP	大地图左方"热血砂漠"区域有很多
	头奇美拉兽		

## 11 泪の冰河を目指せ

前往地图上红色★的位置,突破冰块即可进入"泪の冰河"区域。接下来前往红色 ★"天雷响针斗场",泽田纲吉&里包恩离队。 接下来与泽田纲吉&里包恩、杀老师和黑神目泷展开强制战斗,胜利后获得剧情道具 "ヒ-ロ-エンブレムのかけら3",3个 碎片合成了"ヒ-ロ-エンブレム"。然后 视点转换为试验官视点,与主人公的幻影战 斗,胜利后视点回归。再次返回红色★"カリン塔",获得改造部件"信念の气球"。

支线任务 — — — — — — — — — - — - — - — - — - —				
任务		报酬	备注	
玉藻の研究	用大炮击倒 4 头猛犸象	カリン塔バトルチケット、4000JP	_	

## **112** いざ、リバトルコロッセオへ

从上升气流的传送处即可来到新的大地图"Jバトルコロッセオ"。前往中央红色★的"暗黑武术会会场"即可触发武术大会。这里根据所选篇章的区别,会在

大会中不同时机穿插一场他人视点的战斗。 经历3场武术会的战斗,击败所有的对手, 拿到大会冠军吧。战后其余三条路线的主 要成员成为同伴。

## 13 3 つの健

首先就在"Jバトルコロッセオ"大地图前往中央的"ベジタブルスカイ上层",可以打听到"胜利の键"的情报。此时在"暗黑次元"地图上出现红色★,靠近后发生与蓝染和宇智波斑的强制战斗,胜利后获得剧情道具"胜利の键"。

然后回到大地图 "ジャンプワールド", 前往 "泪の冰河" 最西側的城镇 "フローズンダウン", 可以打听到 "友情の键" 的情报。此时地图上出现红色★, 靠近后发生与志志雄和赤犬的 强制战斗, 胜利后获得剧情道具"友情の键"。

最后前往"大笑山"右侧的"桃源乡",可以打听到"努力の键"的情报。此时地图上出现红色★,靠近后发生与拉奥和弗利萨的强制战斗,胜利后获得剧情道具"努力の键"。之后有一场操作拉奥对战弗利萨的战斗。

三把钥匙集齐后,返回红色★的"暗黑武术会会场",即可获得最后的改造部件"梦のコンパス"。然后从"Jバトルコロッセオ"新出现的传送点即可进入最后的大地图"暗の深渊"。另外,之前如果有错过的援护角色收集任务,此时可以统一全部完成。



中央 家	报酬	备注
对话	援护角色 "SKET团"成为同伴	-
前往指定地点,战斗胜利	援护角色"邪贺隼市"成为同伴	
战斗胜利	"剑桃太郎"成为同伴、援护角	
	色"江田岛平八"成为同伴	
前往指定地点,战斗胜利	冒睑模式专用卡片	-
前往指定地点,战斗胜利	冒睑模式专用卡片	_
前往指定地点,战斗胜利	冒睑模式专用卡片	_
战斗胜利	友情ドリンク	
依次前往指定的两处地点,	ゴールドコイン	-
战斗胜利		
用大炮击倒 4 头奇美拉兽	努力ドリンク、3500JP	_
用大炮击倒3头般若熊猫	胜利ドリンク、3500JP	般若熊猫在 JUMP 武斗
		会场世界可以找到
用大炮击倒奇美拉兽、粉色	ヒ-ロ-の秘传书、4500JP	-
猪和猛犸象各1头		
	对话 前往指定地点,战斗胜利 战斗胜利 前往指定地点,战斗胜利 前往指定地点,战斗胜利 前往指定地点,战斗胜利 战斗胜利 依次前往指定的两处地点,战斗胜利 战斗胜利 用大炮击倒 4 头奇美拉鲁 用大炮击倒 3 头般若熊猫	対话 援护角色 "SKET 团"成为同伴 前往指定地点,战斗胜利 援护角色 "邪贺隼市"成为同伴 战斗胜利 "剑桃太郎"成为同伴、援护角色 "江田岛平八"成为同伴 管社指定地点,战斗胜利 冒险模式专用卡片 育往指定地点,战斗胜利 冒险模式专用卡片 前往指定地点,战斗胜利 厚险模式专用卡片 战斗胜利 友情ドリンク な次前往指定的两处地点,战斗胜利 友情ドリンク ゴールドコイン 战斗胜利 用大炮击倒 4 头奇美拉兽 努力ドリンク、3500JP 用大炮击倒 3 头般若熊猫 胜利ドリンク、3500JP

# 14 世界を救え!

依次前往三处红色★,完成三场战斗即可看到游戏的大结局。自动存档之后开始新的篇章时,游戏会继承全角色等级、全强

化部件、全道具、全卡片、全商品目录、全 金钱(其实就是除了剧情要素外其余全部继 承)。



为不爱搭船探险的玩家们准备的纯战斗模式。玩家要依次前往共计 12 个区域,挑战等候在此的对手。完成部分关卡特有的挑战任务,则可以额外获得大量 JP 奖励。注意每个区域的战斗流程类似于街机动作闯关类游戏,玩家不能自由选择关卡,只能从第1 关顺序打过去。中途如果遇到分歧路线,

也需要多次重打。将该区域的所有关卡都以金牌评价完成,再通过该区域的最后一关,就算完全制霸该区域。完全制霸的奖励是可以自由选择该区域的关卡挑战,方便补足挑战任务。胜利之路可以随时更换出战角色,根据对手和挑战任务来选择相性好的角色吧。(括号内的角色代表援护角色。)

## 1 木の叶陰れの里

#### 1-1 海贼と忍者と学生0~

难度 ★☆☆☆☆

对手』路飞、鸣人、(千棘)

挑战 -

#### 1-2 练习着音

难度 ★☆☆☆☆

对手 小杰、泽田纲吉 & 里包恩、(SKET 团)

挑战 挑衅 1 次成功; 召唤援护 1 次成功; 跳 攻击 1 次成功

备注 跳攻击一定要是跳跃中□命中才纳入计 算,以下同

#### 1-3 ハチャメチャパワー!

难度 ★☆☆☆☆

对手 阿拉蕾 & 小吉、山田太郎、(日向)

挑战 -

#### 1-4 トリッキープレイ

难度│★☆☆☆☆

对手 乔瑟夫、奇犽、(西索)

挑战 -

#### 1-5 忍者大战勃发

难度 ★☆☆☆☆

对手 1 鸣人、字智波佐助、(字智波斑)

挑战 -

## 2 ペンギン村

#### 2-1 血統と日党と

难度、★☆☆☆☆

对手 乔瑟夫、银时、(乔纳森)

挑战 先制攻击成功; 受身 1 次成功; 范围攻

击 1 次成功

#### 2-2 笑剧!

难度,★☆☆☆☆

对手 波波波、幸运超人、(邪贺隼市)

挑战

#### 2-3 子连れトリオ

难度、★★☆☆☆

对手 男鹿&贝鲁、阿拉蕾&小吉、(泽田纲

吉&里包恩)

挑战 -



#### 2-4 暗杀の心得

难度 ★☆☆☆☆

对手 杀老师、黑神目泷、(球磨川)

挑战 -

#### 2-5 バードワールド

难度 ▼☆☆☆☆

对手 阿拉蕾 & 小吉、悟空、(贝吉塔)

挑战! -

备注

### 3 派出所周边

#### 3-1 原液化計

难度 ★★☆☆☆

对手 幸运超人、两津、(邪贺隼市)

挑战 将气力完全用光一次;将敌人气力完全

打空破防破防 1 次;超必杀技过关

#### 3-2 生徒会选举

难度 ★★☆☆☆

对手 黑神目泷、泽田纲吉&里包恩、(球磨川)

挑战 -

#### 3-3 格当ラッシュ

难度 ★★☆☆☆

对手 拳四郎、乔纳森、(幽助)

挑战 -

#### 3-4 ジャンプ 高校生

难度 ★★☆☆☆

对手 男鹿 & 贝鲁、黑神目泷、(黑子)

挑战 -

#### 3-5 教师上 少才

难度 ★★☆☆☆

对手 鸣介、杀老师、(邪贺隼市)

挑战

#### 3-6 宇宙人と社会人

难度 ★★☆☆☆

对手 两津、弗利萨、(菈菈)

挑战

#### 8-4 歪んだ信念

难度 ★★★★☆

对手 志志雄、户愚吕、(西索)

挑战 -

#### 8-5 宇宙一の战い

难度 ★★★★☆

对手 悟空、弗利萨、(星矢)

挑战 不防御过关;体力50%以上过关;自己

一人击倒对手 3 次

#### 

难度 ★★★★☆

对手 弗利萨、山田太郎、(波波波)

挑战 -

#### 8-7 パワー&スピード

难度 ★★★★☆

对手 泽布拉、奇犽、(朽木露琪亚)

挑战 -

#### 8-8 オールラウンダー

难度 ★★★★☆

对手 星矢、一护、(汉库克)

挑战 -

#### 8-9 サイヤ人最强コンピの谜

难度 ★★★★☆

对手 悟空、贝吉塔、(奈罗)

挑战 -

## 9 尸魂界

#### 9-1 灼热の战い!

难度 ★★★★☆

**对手** 志志雄、赤犬、(宇智波佐助)

挑战 -

#### 9-2 灵界对决

难度 ★★★★☆

对手 一护、幽助、(朽木露琪亚)

挑战 先制攻击成功;同伴没有被击败过一次;

不让对手进入胜利爆发状态

#### 9-3 チェム兄

难度 ★★★★☆

对手 | 拉奥、艾斯、(一护)

挑战 跳攻击 5 次成功; 胜利爆发状态过关;

200 秒以内过关

#### 9-4 侍&忍者

难度 ★★★★☆

挑战 受身5次成功;范围攻击5次成功;超 必杀技过关

#### 9-5 悪の心

难度 ★★★★☆

对手 宇智波斑、弗利萨、(蓝染)

挑战 -

#### 9-6 瞬速の気

难度 ★★★★☆

对手 一护、杀老师、(奇犽)

挑战 -

#### 9-7 鬼と恶魔

难度 ★★★★☆

**対手** 鸣介、男鹿 & 贝鲁、(奈罗)

挑战

#### 9-8 学园バトル!

难度 ★★★★☆

对手 泽田纲吉 & 里包恩、幸运超人、(千棘)

挑战 同伴没有被击败过一次;挑衅5次成功;

胜利爆发状态过关

#### 9-9 死神战

难度 ★★★★☆

对手 一护、蓝染、(朽木露琪亚)

挑战 -

## 10 天雷响针凶场

### 10-1 真っ直ぐな信念

难度〗★★★★☆

对手 小杰、路飞、(日向)

挑战 自身不被击败一次过关; 开场 10 秒以内

先制攻击; 自己一人击倒对手 3 次

#### 10-2 怪力娘达

难度 ★★★★☆

对手 黑神目泷、阿拉蕾&小吉、(神乐&定春)

挑战

#### 10-3 特殊な力

难度 ★★★★☆

对手 飞影、齐木、(黑子)

挑战

## 4 アラバスタ

#### 4-1 正义は胜つ!

难度 ★★☆☆☆

对手 ] 蓝染、字智波斑、(户愚吕)

挑战 -

#### 4-2 顶上决战

难度 ★★☆☆☆

对手』 汉库克、赤犬、(艾斯)

挑战 不防御过关; 胜利爆发状态过关; 体力

30% 以上过关

备注 "体力 XX 以上过关"的条件,其体力

是算队伍3条命和两人总和的体力,并 非自己当前体力百分比,因此还是很好

达成的

#### 4-3 学园の华

难度 ★★☆☆☆

对手 阿拉蕾 & 小吉、齐木、(SKET 团)

挑战 -

#### 4-4 美食屋とハンターとエクソシスト

难度 ★★☆☆☆

对手 阿虏、小杰、(亚连)

挑战 -

#### 4-5 うちは一族とギャングの娘

难度 ★★☆☆☆

对手 宇智波佐助、宇智波斑、(千棘)

挑战 自身不被击败一次过关; 开场 10 秒以内

先制攻击: 240 秒以内过关

#### 4-6 赤い力

难度 ★★☆☆☆

对手 路飞、艾斯、(神乐&定春)

挑战 -

## うべめタブルスカイ

#### 5-1 肉弾战バトル

难度 ★★★☆☆

对手 阿虏、拳四郎、(神乐&定春)

挑战\-

#### 5-2 炎の战い!

难度 ★★★☆☆

对手 艾斯、泽田纲吉&里包恩、(飞影)

挑战 -

#### 5-3 観色

难度 ★★★☆☆

对手 银时、奇犽、(亚连)

挑战 -

#### 5-4 拳フアイターズ

难度 ★★★☆☆

对手 小杰、幽助、(户愚吕)

挑战 不防御过关; 自己一人击倒对于 3 次;

将敌人气力完全打空破防 1 次

区 仅靠自己一人击倒对手3次,要么就关掉队友自己上,要么就把队友的定制卡组去掉,限制其攻击力。另外队友可以考虑选择攻击力不高,但辅助能力强的蓝染

#### 5-5 警察と海军と魔人探侦と……

难度 ★★★☆☆

对手 两津、赤犬、(奈罗)

挑战 同伴没有被击败过一次; 召唤援护5次

成功; 240 秒以内过关

备注 同伴建议选择蓝染,有极高的自保能力。 援护建议选择冷却时间极短的黑子或日向

#### 5-6 朝の战士达

难度 ★★★☆☆

对手 悟空、路飞、(阿虏)

挑战

#### 5-7 美食屋达

难度 ★★★☆☆

对手 阿虏、泽布拉、(千棘)

挑战 -

### 6 桃源乡

#### 6-1 医回合物油片肠

难度 ★★★☆☆

对手 鸣介、飞影、(亚连)

排战 -

#### 6-2 (文章)

难度 ★★★☆☆

对手 汉库克、黑神目泷、(菈菈)

挑战 挑衅 5次成功; 跳攻击 5次成功; 受身 5次成功

#### 6-3 (100)

难度 ★★★☆☆

对手 银时、齐木、(SKET 团)

挑战

挑战 -

6-5 含息よう山田太郎

难度 ★★★☆☆

对手 山田太郎、山田太郎、(山田太郎)

挑战 -

6-6 影光度の形

难度 ★★★★☆

对手 鸣人、鸣人、(鸣人)

挑战 -

6-7 万屋银ちゃん& 両さん

难度 ★★★☆☆

对手 银时、两津、(神乐&定春)

挑战 自身不被击败一次过关;先制攻击成功;

超必杀技过关

1 大阪風の面

7-1 海贼同盟

难度 ★★★☆☆

对手 路飞、汉库克、(艾斯)

挑战 -

7-2 ハジケ祭り

难度∥★★★☆☆

对手 波波波、两津、(邪贺隼市)

挑战 范围攻击 5 次成功; 开场 10 秒以内先制

攻击; 以援护角色的攻击过关

备注 援护建议选择贝吉塔的ビッグバンアタ

ック、命中率和伤害都很不错。将对手

控血至差不多的时候,用作战指令的"分

散"让COM走开

7-3 スタミナチ - ム

难度 ★★★★☆

对手 乔纳森、杀老师、(菈菈)

挑战 将气力完全用光一次; 召唤援护5次成

功: 将敌人气力完全打空破防 1 次

7-4 气弾の気

难度 ★★★☆☆

对手 贝吉塔、幽助、(日向)

挑战 -

7-5 剑! 波纹! スパイク!

ي المحلق 🕒 🕟 🕒 🕒

\*\*\*\*

对手 剑心、乔瑟夫、(日向)

挑战 240 秒以内过关; 范围攻击 5 次成功;

己方队伍只有自己一人

备注 一对三的难度极高,建议将定制卡组配

好 6 连锁之后再来挑战。如果要硬上, 建议选择幽助,以灵丸 4 连发不断持续

打带跑战术

7-6 何でも屋コラボ

难度』★★★★☆

对手 银时、齐木、(SKET 团)

挑战 -

难度

7-7 不良学生

难度 ★★★☆☆

对手 幽助、男鹿&贝鲁、(球磨川)

挑战 -

7-8 世界を破坏できる力

难度 ★★★★☆

对手 杀老师、贝吉塔、(菈菈)

挑战 -

7-9 剑士达の宴

难度 ★★★☆☆

对手 剑心、志志雄、(江田岛)

挑战 -

8 示从邓尔星

8-1 トラップ战线

难度 ★★★★☆

对手 泽布拉、两津、(黑子)

挑战 以援护角色的攻击过关; 受身 5 次成功;

胜利爆发状态过关

8-2 FXQ

难度□★★★★☆

对手 乔纳森、剑心、(小杰)

挑战 -

8-3 ダブルかめはめ波

难度 ★★★★☆

对手 悟空、银时、(黑子)

挑战

7

#### 10-4 チェム第

难度 ★★★★★

对手 户愚吕、拳四郎、(路飞)

挑战 -

#### 10-5 ヘビー級バトル

难度 ★★★★☆

对手 泽布拉、拉奥、(江田岛)

挑战 不防御过关; 将敌人气力完全打空破防

1次; 己方队伍只有自己一人

#### 10-6 运命の力

难度 ★★★★☆

对手 星矢、幸运超人、( 齐木)

挑战 -

#### 10-7 冷酷組織

难度。★★★★☆

对手 奇犽、志志雄、(西索)

200 秒以内过关; 开场 10 秒以内先制攻

击;超必杀技过关

#### 10-8 人ならざるもの达

难度。★★★★★

对手 杀老师、阿拉蕾&小吉、(奈罗)

挑战 -

#### 10-9 魁リパワ-ファイター

难度。★★★★☆

对手 桃太郎、赤犬、(江田岛)

挑战 -

#### 10-10 世纪末を制する者达

难度 ★★★★★

对手 拳四郎、拉奥、(千棘)

挑战 -

## 11) 暗黑武术会会场

#### 111-1 トーナメント开催!!

难度 ★★★★★

对手 泽田纲吉&里包恩、男鹿&贝鲁、(日向)

挑战 -

#### 11-2 ト - ナメントその1

难度 ★★★★★

对手 幽助、黑神目泷、(黑子)

挑战 以援护角色的攻击过关;体力 70%以上

过关; 先制攻击成功

#### 11-3 トーナメントその2

难度 ★★★★★

对手 波波波、幸运超人、(邪贺隼市)

挑战 -

#### 11-4 トーナメントその3

难度』★★★★★

对手 鸣介、乔纳森、(拳四郎)

挑战 同伴没有被击败过一次; 200 秒以内过

关; 不让对手进入胜利爆发状态

#### 11-5 トーナメントその4

难度』★★★★★

对手 户愚吕、赤犬、(志志雄)

挑战 -

#### 11-6 ト - ナメントその5

难度 ★★★★★

对手 银时、乔瑟夫、(SKET团)

战 不防御过关; 开场 10 秒以内先制攻击;

超必杀技过关

#### 11-7 ト - ナメントその6

难度 ★★★★★

对手 两津、齐木、(阿拉蕾&小吉)

挑战 -

#### 11-8 ト - ナメント准決胜・壹

难度 ★★★★★

对手 一护、剑心、(桃太郎)

挑战 -



#### 11-9 ト - ナメント准决胜・訊

难度 ★★★★★

对手 鸣人、星矢、(阿虏)

挑战 -

#### 11-10 ト - ナメント决胜战!

难度 ★★★★★

对手 路飞、悟空、(小杰)

挑战

### 12 アテナ神殿

#### 12-1 暴走パワー爆发)

难度 ★★★★★

对手 太郎、波波波、(江田岛)

挑战

#### 12-2 VS 写轮眼、邪眼、アクマの左眼

难度 ★★★★★

对手 字智波佐助、飞影、(亚连)

挑战 -

#### 12-3 VS流星拳、北斗神拳、斩魄刀

难度 ★★★★★

对手 星矢、拳四郎、(朽木露琪亚)

挑战 -

#### 12-4 EOF 7

难度 ★★★★★

对手 拉奥、桃太郎、(亚连)

挑战 己方队伍只有自己一人; 不让对手进入

胜利爆发状态: 以援护角色的攻击过关

#### 12-5 大人の図路

难度 ★★★★★

对手 蓝染、鸣介、(奈罗)

挑战 不让对手进入胜利爆发状态: 同伴没有

被击败过一次; 自己一人击倒对手 3次

#### 12-6 学号之组

住度 ★★★★★

对手 桃太郎、男鹿&贝鲁、(球磨川)

挑战 超必杀技过关; 200 秒以内过关; 同伴 没有被击败过一次

#### 12-7 異常の力

难度 ★★★★★

挑战 -

#### 

难度 ★★★★★

对手 鸣介、乔瑟夫、(西索)

挑战 -

#### 12-9 永远のライベル

难度 ★★★★★

对手 贝吉塔、字智波佐助、(球磨川)

挑战 -

#### 12-10 覚醒する主人公

难度 ★★★★★

对手 悟空、黑神目泷、(幽助)

挑战





■每三度担心本作是金玉英外取装英中。但实际 上手后发现这担心完全是多余的。本作的素质虽然说 不上"精雕细琢",但也冠得上"用心良苦"。大量 的可使用角色各有特色。独特系统的存在使得操拉这

整角色并沒有什么重复度。连殿和立回的可研究要素也比较丰富。 作为一款大乱斗游戏来说,整备如此的系统深度和平衡性,再加上各种热血名场面还原。已足以洗去"奶粉作"的污名。PSV 陈相比 PS3 版,由于核键缺失,能分操作移弯触接展。导致游戏手感能有 折扣。不过剩不掩镜,本作依然是值得 FANS 购入的佳作。





# 系统详解

# 基本操作

Trans.		- X.4	
	菜单(日记)画面	任务画面	
		*方向发动心眼、发动接近武器或	
方向键	项目选择	枪类武器时按   可选择使用辅助类	
		供物	
左摇杆	移动		
右摇杆	< /→翻页	调整视角	
0	决定	使用魔法	
Δ	-	使用魔法	
7		使用魔法	
м	取消	【短按】回避、吹口哨【长按】跑	
×	4075	功、调查	
L.	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁	
L	可口心的到上 水	定、救赎	
R	将日记翻到下 项	【短按】切换供物套。【长按】牺牲	
L+R		【长按】命运	
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单	
START	供物、同行者和刻印	跳过对话	
SIMPLE	<b>秦单下显示详细分类</b>	INCULTATION IN	
触摸屏	【划动】翻页、【点	【长按】禁术发动【点击】跳过对话	
相互为处方开	击】各选项	TOTAL SHANGRAN LINE I MILEVING	



# 基础界面解说



进入游戏 戏用左次 照开控制 整主视角和 想和视角调

整。按○禮则进入主菜单。主菜单中选择 "记录与设定" 可以进行存档。开启关闭字幕。调整据杆操作等行动。右侧有个"换战梅林"的选项,选择后可挑战量终BOSS并观看结局。完成了梅林的修订章节后。该选项会变为 "阅读者的修订章节后。该选项会变为 "阅读者" "阅读者的人" "说话,""问题,是一个新增的人。

# 单机界面解说

"阅读日记"选项下收录的全部是单机游戏的相关内容。除主线任务和可以在联机模式里选择的"委托录"任务外》还多出了一个前作没有的万屋归还欠款委托,内容相当丰富。

# 狂人们的「放浪记」

单机模式里的主要内容,其中分为妮穆艾、梅林和魔法师的活动三大版块。其中"妮穆艾"可看做游戏的序章,"梅林"可看做游戏的主线,"魔法师的活动"则可看做游戏的支线和自由任务。游戏以完成任务来推进剧情,只要不断完成任务就能陆续开启后面的关卡。如果玩家继承了前作存档的话,"梅林"的相关任务以及大部分继承要素,需要在完成了"魔法师的活动"里三大势力中,每个势力的第一个故事后才会解锁。

## 第分 4

\*\*\*\*\*

势力是本作新增的要素。在前作中,玩家 在打倒魔物后可以选择通过牺牲或者救赎来对其 进行处置,这在游戏中也代表了两个势力在对 待魔物时的不同做法。而在本作中,新增了格林 这个第三势力、对魔物的处置方法也多出了一个 "命运"的选项、同时按下L和R键即可执行这一 操作,魔物将遵从命运的安排被随机救赎或牺牲 掉。除了处置魔物的方式有所变化外,本作对势 力这一要素还有着很丰富的表现,前作的同伴任 务分散到各个势力中, 通过剧情让玩家了解到各 个势力的秘闻。除了剧情上的区别外、势力这一 要素的实际意义也在游戏中有所体现,由于不同 势力在对待魔物的倾向性上有明显区别,因此玩 家选择对应势力后, 在任务中处置魔物时所获得 的好处以及完成任务后获得报酬的方式也有所区 别。除此之外,玩家在讨伐人形魔物后获得的讨 伐点可用来提升自己在特定势力里的声望。随着 声望的提升,还可以获得特定的称号和刻印作为 奖励。

不同势力处置魔物时获得的好处如下:

<b>9010000</b>		買魔物的方	***	<b>教學別論酬酬</b>
	魔力上升	数度时 回复供物		重视救赎的战果报酬
亚法隆	回复供物	回复体力	身体活性	<b>重视牺牲的战果报酬</b>
格林	魔力上升	回复体力	回复供物	固定报酬(如果运气好 则会出现追加报酬)

※魔力上升=攻击力上升;身体活性=行动速度 加倍。

# 委托录



这里有数量众多、难度各异的任务供玩家挑战,部分供物和魔物只有在自由

任务中才会出现。因为个别任务的难度较高,因此建议玩家先将刻印、等级和供物进行极限强化后再挑战高难度的任务。需要注意的是,从第以章开始,需要玩家达到足够的智力才能逐渐开启后面的任务,获得一定种类的供物后就能逐步提升玩家的智力,可以在"吾之肖像"的"魔法大全"界面里查看玩家的智力。

#### 

#### 1 任务的走向

在自由任务中,部分任务旁边有新头指向后续任务,在完成该任务后会根据玩家最终的选择(牺牲或救赎人形魔物)开启对应箭头所指向的后续任务,想完成所有任务的话,这类有箭头指向的任务就至少需要完成两次。本作中,已完成过的箭头指向的后续任务可通过消耗眼泪直接进入,免除了多次挑战箭头指向任务的麻烦。

#### ② 不完全的追体验

委托录里的部分任务会呈现冰封状,进入后关于任务的叙述也是一片空白,这类任务统称"不完全的追体验",任务目标均为唤醒指定数量的记忆碎片。这类任务中敌人是不会受到伤害的,不过我方受到攻击是会损血的,过关后可获得供物"命运之箱"。完成"不完全的追体验"后该任务才会解封,接下来才可以正常完成这个任务。

#### 3. XXBOSS

游戏中会出现两个BOSS同场的情况,战斗难度自然会增加不少,需要注意的是必须将两个BOSS都打倒后才会出现牺牲或救赎BOSS的选项,在两个BOSS为不同魔物的时候,吸取的魂或气为后打倒的那一只魔物。虽然只能吸取一次魂或气,但过关后对应两只魔物的相关报酬是分开算的。



# 吾之肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容貌、姓名和称号的更改、同行者和所属势力设定,供物选择、右臂状态设定以及禁术设定。右上角还可以查看当前持有的"利布洛姆之泪"的数量以及在魔法大全里查看供物的详细信息。下面来详细解说这些选项。



## 外观

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。这里特别说明一下服装,本作中服装被分为了上身、下身和装饰三个部分,玩家可自由搭配。服装主要在"万屋交易账本"



里兑量Dt装包一装包一次,这个大人。

另外的需要制作"白纸页面"并完成上面的任务 后获得。

\_\_\_\_\_

## 称号

本作新增的要素,其中一部分称号需要玩家在收集到一定数量的供物后进入"魔法大全"里获得;另一部分称号需要玩家选择特定势力并累积指定数量的讨伐点数后获得(需在"万屋交易账本"界面里进行累积讨伐点的操作)。



## 姓名

可以对角色姓名进行更改,不过每次要消耗50滴"利布洛姆之泪"。

## 同行者。

在部分任务里可以带着同行者一起战斗。 带着同行者的好处在于玩家濒死时,可以要求其 对自己进行救赎或牺牲。同行者最多可以带出两 名. 救赎人形魔物以及任务里濒死的NCP、完成 特定的章节等都可以获得同行者。需要注意的 是,经过救赎后加入的同行者只会暂时出现在同 行者名单里,如果再次进行任务时选择将其牺牲 的话,那么该角色就会从名单中消失。在任务中 将同行者牺牲后会与其"死别",需要消耗"利 布洛姆之泪"才能让其重新归队。每名同行者都 有信赖度的设定,与同行者一起战斗或交付供物 给他们都可以提升信赖度、需要注意在交付供物 时,必须交付当前同行者持有的供物(种类和等 级都必须一致)才能有效地增加信赖度,同行者 **僖赖度等级提升后,其所持有的供物也会升级**. 能力随之增长。

## 所属

\_\_\_\_\_

游戏中, 河玩家可以选择加入圣休亚型、亚法隆和风格林这三个势力, 通过消耗



"利布洛姆之泪"可随时进行更换。不同的势力 在获得报酬的方式、对待魔物的侧重点、在战斗 时回复供物的操作以及可获得的称号和刻印都有 所不同。

## 魔法大全

在这里,玩家可以查看已获得或已出现供物的详细情报和获得途径,只要战胜过有可能掉落某供物的敌人后,该供物的残缺信息就会出现在魔法大全里,玩家可根据获得途径里提供的信息立即前往指定任务刷供物,非常方便。所有的供物被分为37个类别以方便玩家寻找,每个类别里的供物种类收集到一定程度后还可以获得特定称号。魔法大全首页右上会记载玩家的当前智力和升级所需供物的种类。

## 供物

供物是发动魔法所需要的祭品,玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套,在任务中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键,玩家可以从右侧的所持供物中,自由选择并安置在左侧。不过在本作中,玩家不能再肆无忌惮地放置同系供物,在普通情况下,玩家的供物套里最多只能放置2个同系的供物。游戏中供物的数量众多,虽然系统会自行按照类别进行整理,不过玩家如果想更方便地寻找,可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取,日后不用再重新设置。

#### 供物弧化

每种供物都有自身的使用次数,也就是可以安全发动魔法的次数。如果在战斗中使用次数超过该供物限定的次数,那么该供物就有可能会在下次发动时损坏,无法再次使用。在任务中当供物的安全使用次数耗尽时,画面上会出现"XXX的魔力所剩不多"的提示,此时该供物的图标会闪红光。不过玩家依然可以透支力量使用,但透支的次数为1~4次中随机,随时有可能损坏。损坏的供物需要用眼泪进行修补,否则将无法再次使用。

增加供物使用次数的方法,除了在任务中牺牲 魔物或吸收场景供物外,还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中,按下△键可以将当前选 择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高 出一个等级的供物,其使用次数会增加1次,这对 于高攻击力但使用次数少的供物来说尤为关键。和 前作不同的是,本作中低阶供物不能再强化为高阶 供物,想要获得同种类的高阶供物,只能去打高等 级魔物或通过供物合成来获得。

### 供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成, 玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶 供物。本作中新增了一类带"改"字的供物,这类 供物只能通过合成来获得,其合成必要的"XX之 遗言"类道具为势力所属报酬,需要玩家选择不同 的势力完成指定难度的任务后才能获得。

### 供物調整

和前作相比,本作对不少供物的使用情况都进行了调整,下面就来具体说一说:

- 1 投掷系供物在发动攻击后多出了一个投掷的动作,攻击速度变慢不说还产生了巨大硬直
- 2四复系供物的四复效果提升,但使用次数减少
- 3 部分属性魔法的异常状态附加值降低, 弱点不明 显的人形魔物不再那么轻易陷入异常地狱状态
- 4 回避系和武器系供物的持续时间变长
- 5 在使用武器系供物时追加辅助魔法操作。按↑键即可选择并使用辅助魔法。





## 右臂状态

右臂的等级分为生命等级与魔力等级,在任务 中救赎敌人会得到"气",累积"气"就可以提升 生命等级、生命等级越高、角色的防御力与回复力 就越高: 牺牲敌人会得到"魂",累积"魂"就可 以提升魔力等级、魔力等级越高、角色的攻击力就 越高。生命与魔力的等级总和为100, 根据生命等 级与魔力等级的比例,右臂的状态也会发生变化。

名称	变化条件
均衡之臂	生命=魔力
圣之臂丨	生命 魔力≥1
圣之情	生命 魔力≥5
圣之臂∥	生命 魔力≥10
圣之臂IV	生命-魔力≥15
圣之臂V	生命-魔力≥90
圣之臂VI	生命-魔力 98
魔之臂丨	魔力-生命≥1
魔之臂	魔力-生命⇒5
廢之臂Ⅲ	魔力-生命≥10
魔之臂Ⅳ	魔力 生命≥15
魔之臂V	魔力 生命≥90
魔之臂VI	魔力 生命=98

对上面的前提有所了解后,让我们来看看右臂 状态的其他设定。

#### 對入對印

右臂可以刻上六个刻印, 分别是上臂×2、前 手臂×2、手掌×1和指甲×1, 玩家可以将其理解 为附加能力插件。上臂刻印提升的能力主要与魔法 的属性效果相关, 前手臂刻印主要提升具体类别 魔法的威力, 手掌则是提升角色基础能力, 指甲主 要用于变换右臂模样。但每一种刻印都对玩家当前 所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求、如果 不够数量则无法进行装备。在刻印要求的"气"和 "魂"中,有些是在正常的名字后面带有"+"符 号的。"+"符号越多则代表该气和魂越稀有。一 般来说难度越高的任务里越容易出稀有气和魂. 当 然也可以通过使用传闻来提升获得它们的几率。

大部分刻印除了基础效果外。还有追加效果、 例如进一步提升冻结几率,进一步提升体力之类 的。但追加效果一般都对右臂的状态有要求,例如 要求圣之臂 || 以上才能发动追加效果等。因此如果 想要发挥某个中意的刻印的追加效果, 还得对右臂 的状态进行管理。除此之外,本作还新增了共鸣这



一要素,前手臂装备特定的刻印后可产生共鸣。玩 家可从中获得额外的能力加成。如果在上臂里装备 名为 "XX之证" (在对应势力累积一定量的讨伐 点书后获得)的刻印,更是可以发动代价共鸣,让 原本的共鸣效果更为强力。

#### 看写LV

这里可以消耗眼泪降低右臂的等级。在本作 中、右臂等级可通过消耗服泪来降低或还原、不过还 原等级所消耗的眼泪数量较多,不建议进行此操作。 另外,本作中的圣极之臂和魔极之臂只需要达成一次 条件后就能直接获得对应的刻印。装上该刻印即可改 变形象,不需要玩家一直保持右臂的状态。



#### 魂・气一遊

查看已获得的魂和气,按□键可切换不同的排 列顺序。

### 代价整排仪式

当 右 臂 等 级 达 到100级后 才能开启 该选项、 玩家可以



级归零,以此为代价可获得一个"黄金体验传闻" (效果为极大增加EXP, 练级必备), 并选择一个 可用于刻入心脏的刻印。这类刻印拥有很高的能力 加成、玩家可从36种不同的刻印中随意选择。并 且每种刻印都有最高10个等级,玩家必须从1级的 刻印拿起。想要拿齐所有的心脏刻印(如果可以的 话),需要练满360次100级,虽然可以通过特殊方 法在10分钟左右刷满100级,但即便这样,想拿到 所有心脏刻印也依旧是一个浩大的工程。

### 製入心脏刻印

获得心脏刻印后才会开启该选项,心脏刻印主 要为大幅增加供物的威力、是面对后期高等级人形 魔物的利器。不过大部分刻印都需要玩家处在指定 的势力才能获得及使用,选择后一定要更换到对应 的势力来发动能力。

# 禁术



当时在现的出现印该的出现印度的出现印度的方式

现),此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力,但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响,例如"沙罗曼达"发动后角色的防御力就会减半,如果过关后不通过消耗眼泪进行修复的话,该效果会一直存在。随着发动次数增加,修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多。不过发动禁术后,过关可获得额外的报酬,后期眼泪较多时可以故意发动禁术来换取代价报酬。

## 票末8.就原屬法一次

#### 沙罗曼达

热属性人爆炸的范围攻击。

一代价 =	皮肤
负面效果	防御力減半
获得途径	开启禁术功能后自动获得

#### 格莱普尼尔

按键可发射锁链,可拘束人形魔物20秒, 拘束解除时对敌人造成伤害。

一代价	右臂
负面效果	<b>装备的刻印失去效果</b>
获得途径	魔力等级达到20级

#### 戈尔贡

召唤复数的眼球型使魔,接键可发射石属 性的激光攻击。

代价:	眼
负面效果	视野变窄
获得途径	生命等级达到20级

### 王者之剑

使用巨大的剑进行连续攻击。

代价 :	心脏
员面效果	体力持续减少
获得途径	魔力等级达到40级

#### 伏尔坎

发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波,同 伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击。

一代价 —	心脏
	最大体力減半
获得途径	生命等级达到40级

### 巴萨卡

按键后吸引周围的魔物并对其造成伤害。

代价	脑
负面效果	无法识别装备中的供物信息
获得途径	前作DLC

#### 希尔菲德

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人,受到 攻击的敌人短时间内容易陷入异常状态。

代价。	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命和魔力等級达到15級

#### 卡托盖斯

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人,受到攻击的敌人短时间内被回复魔法命中时会受伤。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命等级达到40级

### 路西法

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人,受到 攻击的敌人短时间内咒部变得脆弱。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	魔力等级达到40级

#### 冈尼尔

将亚法隆势力濒死的同伴牺牲后发动, 敌 全体攻击魔法。

一代价	生命
获得途程	

### 天使

将圣休亚里势力濒死的同伴牺牲后发动, 敌全体攻击魔法并附带我方全体回复效果。

代价	生命
负面效果	
获得途径	

#### 优古多拉席尔

将格林势力濒死的同伴牺牲后发动, 赦全 体攻击魔法。

代价	生命
负面效果	
获得途径	

# 万屋交易账本

本作新增的要素,玩家要在怪商包曼的店铺 里与其进行一系列的交流,这里也可以看做是获 得传闻、交换服装和装饰的地方。



## 怪商包曼

#### 蘇風坂県

当 满 足一定条 件后,就 可以从包 曼那里换 到用干装



饰自身的服装和装饰,其中大部分都需要用特定 的供物进行交换、想要全部收齐十分耗时。

#### 归还欠款委托

这里共有18个任务, 涉及到包曼一家人的相 关剧情, 任务的难度较低。

## 手相师莉奥妮斯

#### 占卜右手

根据寄宿在右手的气、魂的种类和个数,奖 励玩家对应的传闻。

\_\_\_\_\_

## 传闻站班索雷普

#### 寻求传统

利用供物与其交换传闻、供物档次越高、获 得的传闻效果越好。

#### 街坊传闻

登陆PSN接受在线传闻。

#### 传闻衬纸

查看和装备已有的传闻。

## 打杂亚帕森特

#### 納殊权会委托

使用AR卡片进行追体验,收集现实世界中 的"记忆",并用这些记忆去换取"利布洛姆之 泪"。

#### 分享

将自己的角色信息分享到Twitter、国内玩家 基本无福消受。

#### 客放礼物を締備礼物

等同于前作中的"行商",玩家可以从朋友 那获得一些比较实用的初级三星魔法。不过遗憾 的是。本作中高阶别的供物是无法通过低阶别的 供物强化获得,因此这个功能的实际意义就不那 么明显了,下面简单介绍一下基本操作:

- 1 给予者选择"寄放礼物",系统只允许玩家赠 送最初级的魔法(可强化为三星)
- 2 确定赠予的供物后系统自动进入"near"程序。 根据提示更新即可
- 3 接受者进入"near"程序、更新后静等一段时间 使会收到找到新道具的提示
- 4 进入府戏,选择"接受礼物"即可获得供物。

\_\_\_\_\_

## 访客

随机出现的同伴、可从他们手中获得传闻、 同伴的信赖度越高、获得的传闻效果越好,获得 的传闻种类为随机。

## 势力情况

项在"万 屋交易账 本"界面 的右上 角、玩家 可以将获



点数(讨伐人形魔物可获得)记录到当前所属的 阵营中,点数累积到一定程度可获得称号、刻印 等奖励。选择"向组织报告"则是连接服务器查 看当前三个阵营的排名情况,阵营的排名会根据 玩家上传的总讨伐点数来决定。之后选择"所属 组织状况"可以查看玩家在自己阵营内的排名。 而选择"前次统计结果"则可查看上次阵营统计 的情况并取得相应的奖励。

# 文献&后记

文献中收录了游戏的世界观、各个势力的介绍、各种魔物的介绍以及游戏里的一些小知识等,内容非常丰富。闲暇之时翻开来读一读也不失为一种享受。后记为查看日记的最后一页,通关的玩家可以看到这本书的全名。

# 白纸页面

本作新增要素。玩家可以通过消耗供物或记忆之块(付费DLC物品)来创建任务页面。任务页面分为低、高、极高三种难度,制作不同难度的页面需要消耗不同阶别的供物或一个记忆之块。制作好的页面里有三个被黑影速住的任务。就家需要像刮彩票一样将黑影抹掉。这个操作是需要消耗"利布洛姆之泪"的。每个制作出来的页面都对应一个装饰。完成前三个被黑影遮住的任务后,最后的任务就会开启。再次完成即可获得对应的装饰。

# 联机界面解说

只有"委托录"和"白纸页面"里的任务可以在联机模式里进行选择。

在主菜单选择 "通讯" 选项即可选入联机模式 "网络连线游玩" 为需要连接网络的线上联机模式 可以与世界各地的玩家一起游戏;选择机模式 游戏量多支持四人联机。不过想要进行网上联机 玩家必须输入游戏附带的联机码后才行。通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内 购买三手的同学请事先问清楚联机码是否已被使用。在被使用的情况下需要自行登陆PSN商店花点数单独购买联机码。需要注意的是,联机码必须和PSN账号对应的服务器一致才能使用。例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码,在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后首先要选择创建房间的类型,最高难度的房间对智力有一定要求。智力不达标的玩家是无法进入的。进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上。玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右臂等级的详细情况。本作中任何人都可以点击。选择追体验。来进行任务的选择。其他玩家确认任务后可以选择。进行准备不来调整供物和刻印。只能可以查看对话履历。自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的"完成准备"然后房主选择《出发》即可开启任务

# 利布洛姆之泪



进行战斗 就会不断累积 "利布洛姆之 泪",返回录 初的日记菜单 时,选择"取

得眼泪"后触碰利布洛姆的眼睛即可获得"利布洛姆之泪" 眼泪有改变角色名称。修复耗尽的供物。修复使用禁术的代价。降低,恢复右臂的等级,让死别的同伴复活等作用。

# 救赎&牺牲&命运

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时。来到 其面前能进行、"救赎" "牺牲"和"命运"的 选择。其区别如下表所示。

		选择	
الأمغي	救赎	牺牲	命运
敌人	获得"气"与生命 EXP	获得"魂"与魔 カEXP	随机救赎或牺牲敌人, 获得"运",战斗结束 后"运"会随机转化为 "气"或"魂"
同伴	将当前体力分一半 给同伴,使其复活		随机救赎或牺牲同伴

# 频死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死 状态,此时画面右下角会出现三个选项

请求牺牲》要求同伴将自己献祭。

选择死亡。立刻死亡。

请求救赎。要求同伴将自己救活。

选择"请求牺牲" 会在发动献祭魔法死亡 选择"请求牺牲" 会得到当前救赎自己的同伴的一半体力,继续战斗、选择"请求牺牲"和"选择死亡"的话。玩家会在死亡后进入"人魂"模式,该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动,点击敌人降低其防御力。点击同伴增加其攻击力。藉此继续对战局产生影响。鉴于被牺牲后也可以获得代价报酬,因此在确保能最终打败BOSS的前提下可以多多自我牺牲。



# 心眼

在任务中按方向键。可以进入心眼模式。 在心眼模式下。任务中的生物、有关联动作的 场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。 不过在心眼模式下。无法做出除了跑动和回避 外的任何行动。想要调查场景或发动魔法。首 先要解除心眼模式。

	Table 1 and a second
WE	日休
绿、黄、橙、	代表生物的状态。体力从高到低按照绿 >黄 >橙 >
红、紫、白	红的颜色排列,紫色为下级魔物的濒死状态,白色
(轮廓)	为地形供物
红(圆点)	上级魔物身上的咒部,不断攻击将其破坏后能够造
ET ( EIM )	成大伤害,并获得解体奖励,可以看作弱点
紫(圓点)	上级魔物身上的凶咒部,具体作用同咒部
蓝(圆点)	有碎片的地方

# 回避

点击 \* 为需滚动作。翻滚时有一段较长的无敌时间,只要熟悉了敌人的行动后。可以利用 翻滚躲开几乎所有的攻击招式。使用回避类供物后。翻滚操作还会变成特殊回避动作。在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。

# 组合技

组合技是本作新增的要素。将特定的两个供物组合或按照先后顺序使用后会产生特殊效果。 其中不乏一些强力的效果。活用之后能让战斗更加轻松。不面列出目前已知的供物搭配

### 单人组合技

(只幾自身单独使用的組合技)

A Production	<b>城</b> 集
接近武器、刚腕、磐腕、枪+	可发动神速攻击(需在瞬移的同时
回避变化类 (瞬移)	发动攻击〕
接近武器、刚腕、兽腕、枪+	可发动土龙攻击(需在瞬移的同时
回避变化类(潛地)	发动攻击)
铠装备+咆哮(需相同属性)	魔装爆震(需蓄力到最大)
铠装备+突击(髂相同属性)	魔装天翔

### 两用组合技

(東京今海道總值周、也別獨人协力的部介接)

"武士"	双耒
炸弹变生+机雷变生(需相同	炸弹吸收机雷后变为炮台, 向四周
属性)	发射展性弹
炸弹变生+地形变生(需相同	炸弹变成食人花模样, 在一定时间
属性)	内自动瞄准敌人发射属性弹
魔人召唤+咆哮	将大魔人震碎变成6个小艦人
魔人召唤+追踪弹(焉相同属性)	给魔人蓄积能量,使其攻击速度变快
接近武器+机雷变生(需相同	普通攻击变为魔导斩, 蓄力攻击变
属性或接近武器为无属性)	成极大魔导斩
投掷弹、爆破弹+地形变生	放出投掷弹和爆破弹后站在属性地
(霧相同厲性或投掷弹、爆破	形上触发效果,两种魔法分别变成
弹为无属性)	炼魔弹和炼魔炮
追踪弹+地形变生 (	踩在闊性地形上时蓄力速度加快
性)	MATTER   12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12

	and the second s
Andrei .	nes.
铠装备+盾装备(需相同属性)	盾巨大化
	当回复效果作用在被寄生的敌人身
单体回复、范围回复+寄生	上时。寄生的种子会开花并对敌人
	造成伤害
单体回复、范围回复、树木变	发动咆哮时可将自身所持的回复或
生+咆哮(需有持续性的回复	
或輔助效果)	辅助效果扩散给瀏園的同伴享用
Sand also takes talls. Stall, was with dark	隆起的地形上拥有该树木果实所附
树木变生+地形隆起	带的效果
	可将果实的效果融入树木中(靠近
树木变生→树木变生	樹木后接□鑵),令樹上果实附帯
	的能力增强
树木变生+范围回复	令树木重新长出果实
phone in the second	and Bright and Bright
共斗	组合技
(只能商人	() () () () () () () () () () () () () (
ツメリカ東西	<b>发</b> 集
刚腕、兽腕+变身突进	可将变身为球状的玩家向打台球一
例据、音顺+支牙夹进	样击打出去
魔人变身+追踪弹(需相同属性)	给魔人蓄积能量,使其攻击速度变快

# 异常状态

使用属性攻击可让敌人进入异常状态。不断使用同一种属性进行攻击的话还会让敌人进入异常地狱状态。异常状态可以一定程度削减敌人的实力。而异常地狱状态更是能限制敌人的行动。在实战时非常有用。下面列出所有异常状态所附带的效果。

异常状态名	<b>双果</b>
炎上(热攻击)	受到热属性DOT伤害,地狱状态时一段时间无法 行动
冻结(冷攻击)	降低行动速度。地狱状态时 段时间无法行动
感电(鶯攻击)	可以较快使敌人进入地狱状态,地狱状态时一段 时间无法行动
毒化(毒攻击)	受到毒属性DOT伤害。地獄状态时一段时间无法 行动
石化(石攻击)	地狱状态时一段时间无法行动

※我方遭到属性攻击后也会进入异常状态。 在被冻结。石化以及缠绕时可以通过摇动左摇杆 来快速解除无法行动的状态。

# 追击效果

本作中, 五种属性相互 克制,具体克 制效果为热→ 毒→石→雷→ 冷→热,当敌 人陷入异常地



狱状态时,利用克制该地狱的属性进行攻击可以 造成追击效果,不但可以对敌人造成较大伤害, 并且还能将其击倒在地,很长一段时间无法行 动,在实战中一定要多加利用。

# 场景变化

本作新增的要素。在部分地图里将从形魔物的体力削减到一定程度后,场景会发生明显变化。例如会起雾阻碍玩家的视线。部分地面隆起让原本平坦的场景出现阻隔等。这些场景里的变化对玩家造成的阻碍不算太大。部分场景变化用得好还可以降低战斗的危险性。因此大家一定要熟悉各个场景并活用这些场景变化。

# 评价系统

和普通的动作类游戏不同。玩家们在战斗时可以达成各种各样的目的,例如:无伤完成关卡、反击敌人。属性相克技能攻击等等。每达成一个目的就会得到一定的分数奖励。在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算。达成的目的越多。评价也就越高,相对获得的任务奖励就会更多。反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价。玩家们需要多多了解敌人的弱点。根据弱点进行打击。或者发动禁术、献祭同伴。被同伴献祭等等来取得加分。这样才能提高评价并收获大量的供物。

# 魔法使&蜥蜴人



在游戏当中,除了下级 魔物和人形魔物,玩家们还 会与各种各样的魔法使和蜥 蜴人进行战斗,他们和玩家 一样也是有着"右臂"能力

的人。虽然他们的体力并不是很多。但是他们丰富多彩的魔法会给玩家带来很大的麻烦。不过,即便如此。想要对付他们还是很容易。那就是使用武器系的供物将他们不断地。推倒。这样不仅可以打断他们咏唱魔法。还可以有效地进行输出。其他战法都不如此方法行之有效。

# 传闻

在进行继承前作存档、占卜右手、进行代价 变换仪式、接见访客等操作时能获得各种效果的 传闻。其中包括经验值获得量增加。更容易获得 稀有气和魂、战果评价提升、更容易出现奥里哈 尔克、从形魔物平静化等。这些传闻可以在战前 选择左侧的"传闻的影响"选项进行装备。玩家 共有四个空位用来装备传闻。而传闻也拥有小 中、大三种尺寸,分别对应一一三格空位

# 快速刷等级方法

由于本作需要利用《代价变换仪式》来刷 心脏刻印。需要玩家不断进行将等级练到100级 后再将等级归零的操作》因此如何快速提升等级 就是一个需要研究的课题。"首先就是要选择一个 可以无限刷新小怪的任务产如果没有更新到1.03 版的话》可以通过刷白纸页面的任务来轻松实 现实只要刷出一个寻宝的任务就能在里面无限刷 怪了。再配上四个框XP增加极大的严责会体验的 传闻"(进行"代价变换仪式"后必定获得) 10分钟便可刷到满级。如果运气好在任务中碰到 ◆只<sup>∵</sup>蝸牛<sup>™</sup> 涮級速度将更快∞如果不幸将版 本升到1:03以上的话,可以去委托录 一变容之时 代点刷右页倒数第三个任务。例像道院中祈祷的钢 铁女"。这黑面的窖罐型小棒刷新速度很快。不 过需要带上两名同伴去吸引BOSS的攻击。由于 1.03版之后把等级归零时获得的传闻的尺寸和使 用次数给改了》最多只能放两个EXP增加极大的。 传闻。因此升级效率明显降低的要是进度还不算 太远的话建议删档重练。把有需求的心脏刻印拿 完后再升级高版本。

# 战后报酬

在完成任务后,可以根据玩家在战斗中的各种表现来给予报酬,具体如下:

所属报酬。根据所属势力给予的报酬。不同势力下给出的报酬种类和获取报酬的方式有所区别。 评价报酬。根据玩家过关时获得的评价来给予的报酬。分数越高报酬越多。

咒部解体报酬。咒部解体是对魔物咒部或凶咒部 攻击后造成的一种弱化形式,成功解体魔物咒部后 会获得解体部位报酬。这些报酬根据挑战任务的难 易度不同一分为《小》 中》 《大》三种、任 务难度越高,越容易获得更强的解体报酬。如果将 魔物的所有咒部全解体还可以获得迫加报酬。

<mark>代价报酬</mark>。当玩家使用了禁术或发动献祭魔法后才 能获得的报酬。

# 挑战最终BOSS

读完"格林" 勢中"永恒轮回"的內容后。 "梅林" 篇"于是留下了记忆"章节中的新篇章"修订"于是留下了记忆"解锁。解放"委托录"的同时。前作的"刻印"也将全部继承。将 "修订"于是留下了记忆"里的章节全部打完后,标题菜单里的"挑战梅林"会变成"向门梯、挑战棒林"会变成"放门",就



# 名词解释

本作除了继承前作包括DLC在内的全部魔物外。还新增了不少以格林童话为背景的全新魔物。本次的攻略就来详细说说这些新魔物的打法。不过首先让我们来看看游戏中部分专有词汇的解释。

#### 1 咒部&凶咒部攻击

所谓咒部和凶咒部就是在破坏了之后会成为人形魔物身体上绝对弱点的部位。在受到一定伤害后会解体。在游戏中可以利用心眼,有色囊、红色球状部位为咒部。其他一个魔物的无常,解婚不同魔物的无常,解婚不同魔物的咒部,所称是给魔物短时间内造成大伤害的必要手段。成功解体咒部&凶咒部可让BOSS陷入较长时间的硬直。过关后更是可以获得相应报酬。

#### ②弱点属性:

不同魔物往往都存在着各异的弱点属性。使

用克制其属性的供物进行攻击不仅会得到评价加成,还会给整场战斗带来便利,让输出更上一层 楼。游戏中一共分为毒、热、冷、雪、石五种属性和一种无属性,这五种属性逆向相克。而无属性对特定魔物也可以造成弱点攻击,针对不同魔物装备不同属性的供物才是上策。

#### 3.地瓜/追击

所谓"地狱"就是利用某种属性针对魔物连续攻击所造成的一种状态、进入该状态后魔物会被"封印" 定时间不能行动。此时是输出的绝佳机会。在魔物进入地狱状态后使用克制该种地狱属性的属性供物可以打出追击效果。此时怪物将受到一击绝大伤害。推荐在怪物快要解除地狱状态的时候使用。这样可以确保等出的最大化。不同属性造成的地狱效罪与追击属性如下表

#### 地狱效果—览

20103011		
東古馬性	L. Lovisoiene	這齿稿性
热	炎上地狱	冷
冷	冻结地狱	雷
雷	感电地狱	石
石	石化地狱	毒
毒	<b>喜化地狱</b>	热



### **④反击**

在下级魔物发动攻击的同时命中它们就能形成反击,此时无论下级魔物的血量还剩多少都会被秒杀。在本作中除了能对下级魔物反击外。对人形魔物也能进行该操作了。只不过需要装备刚院魔法。在恰当的时机进行攻击才行。成功反击后人形魔物会侧地。给玩家创造很好的攻击机会。

# 场景要素

碎片 发动心眼或靠近时才能发现的蓝色圆球状物体。长按×雙吸取。可随机获得魂或气的碎片。

曼陀罗 场景中的植物,受到玩家的攻击后很快 会爆炸。不同的曼陀罗附带不同的属性攻击。爆 炸时的攻击不分敌我。

地形供物:发动心眼或靠近后才能发现的白色轮 原物体:具体分为武器。质、铠甲、体力回复、 供物回复等。

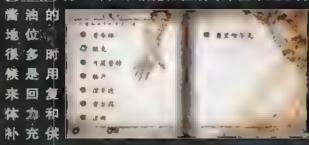
<mark>异境:地图里存在的圆形区域,玩家在这个区域里可获得"身体活性"效果,所有动作的速度变快。</mark>





# 下级魔物

本作中新增的下级魔物只有费尔莉、诺姆和 奧里哈尔克三种。下级魔物在战斗中基本处于打



物使用量用的。不过。由于下级魔物是可以不断再生的。所以某些无伤任务。速杀任务往往会因为有这些下级魔物的存在而导致任务失败。可谓是有利有弊。这里简单对下级魔物做一下介绍。由于下级魔物实在太过于脆弱。所以就不再详加叙述打法了。

#### 下级魔物分类

Time.	1. F. W
哥布林	老鼠型魔物,比较有威胁的钻地攻击为直线型,可以离
	开初始站立地点来回避
欧克	猫型魔物,会吞噬濒死的下级魔物,受到一定攻击后
4116	会向玩家发动跳跃攻击,此时给予攻击可以一击致命
	鸟型魔物,会吞噬濒死的下级魔物,可以利用这一特
骷卢	性等它落地然后再击杀; 在空中受到投掷类供物攻击
	也会掉落到地面
涅克达	蜘蛛型魔物,与人形魔物战斗时要优先清理它们,避
法无处	免被蜘蛛丝命中陷入无法行动的状态
可菠鲁特	树苗魔物,不会主动攻击,受到攻击后会变成结满果
可凝實特	实的大树,将果实摘取后又会恢复原样
费尔莉	蜜蜂型魔物,移动方式为瞬移,远程魔法命中率较低,
数小利	建议用近身武器来对付
诺姆	兔子型魔物,会用耳朵攻击玩家,比较有威胁的是会
	隐身,不过用心眼可以轻松将它们找出来
奥里哈尔克	蜗牛型敌人,一定几率出现在任务中,被打倒后变成
	宝箱。可以获得大量经验

# 人形魔物

游戏中的主要讨伐对象,拥有猎奇的造型和丰富的攻击方式。这次的资料篇在原作的基础上追加了大量人形魔物。鉴于旧魔物在之前的《掌机王SP》201辑的"攻略透解"和后续的"下崽王房",栏目中有过详细介绍。这里就不再重复介绍。只针对新魔物进行攻击方式和战法要点的解析。





務直属性

无

### 可解体部位

指挥棒(鸡头)、钹(猫头)、笛子(狗头)、喇叭、鼓

**兄郝& 山兄部幹体核酬** 乐器男子之笛、乐器男子之 拨子

玩家住金漢身后射必定使用的報道 · 查看 显准备动作,出招速度很快。

#### - 811 - 811

出稿前有明显的小趾动作,效击判定只有 **2前3 移起松集3 唐斯德是三十**套**道** 大硬直。

#### 

指起前腿猛砸地面,对其自身周围都有攻击 判定。看到抬腿动作后要淡时被高

#### 人植地 《陶典》

### 共石地 ( 編集)

格头狠狠砸向地面,不但砸地时有攻击判 **是,砸地后还会盖出家面扇彩笔面盖** 

#### 

有头时才会发动的表面 《萬方美經明》 次 第3次斯咬还会回前禁机 收值高 计通知 1 定追踪性



### **工事抽样**

**购头对对会发动的**较级 前,斯里太皇 笛子。随着狗头的移动对扇影或围奏的影響地 行攻击。

軟出覆蓋血身的壓量防控置 ■配置程数**经相** 有阻隔效果。

#### 使放性的

吹响喇叭发射音波攻击玩家。音波落地后会 产生爆炸。

#### 

## 战法要点

这个BOSS招式非常丰富, 共分有鸡头、猫头、狗头和驴头四个形态, 每受到一定伤害后就会换头。每个头都有属于自身的专有招式, 其中狗头的撕咬比较有威胁, 只有侧面偏后的位置会比较安全。鉴于这个BOSS很喜欢突进, 因此可以考虑带上盾, 这样可以保证让其全程大部分时间都倒地





杨卢属性

可解体部侵

两侧前足、角、尾(Ef)

兄都及凶兄部解体报酬 美脚女子之鞋、美脚女子 之爪



挥动双手攻击首方荒里 电对金字电影后相 一记从击。

时间。

#### 

转动身体攻击运身的玩器。则一很短的意象 协作 与保证要求 高角体的不要有了

前脚踏地攻击自身周围的玩家,看到其前脚 抬起后立即远离。

#### 

**抬起身体** 解前方漏影范围放图 表 量美 III 其侧面和身后是安全区域。

#### 

前岸路地。一片海水水新智路是能攻遇其 7 (80度范围内的玩畫 上海進星運運車 是攻击尾部的绝佳时机。

### 1 三天前

世招后BOSS会躺在地面不起 ジュー 下前有超强攻击帅的玻璃腿踢 影等作为提示 单进以影響高麗到美麗芳二二年 的间隔较短 建议用四港美侠物来和 蒙遍报 お居薬及財富加

## 战法要点

攻略难度较高 的一只魔物, 平时 尽量在其身体两旁 攻击、这样基本不



会被前后方向的冲刺撞到 大部分攻击时机是 其出招后的硬直时间, 硬直结束后要尽快离开 其身边, 否则会被回旋攻击命中。后期最具威 胁的招式是美腿天降。主要原因在于地面的影 子不太容易看见,就算看见了也有可能出现反 应不及时被命中的情况, 再加上这招的伤害很 高,建议带上强力回复供物以保证安全





弱点属性

热

可解体部位

镜子、左右的发饰

**兄郝& 弘兄郝辭体报酬** 镜 E 女之瞳、镜 E 女之苹果

## **ंग्रेस्टर्क**

#### 

商客具闰后形成洪流攻击玩家,洪流移动速 度较慢,躲避起来毫无压力。

#### 苯聚炸弹

以较快的速度朝著玩家所在地表面一 順 斯地后兼生爆炸 斯果从他也剩落地的野 較知 看到动作解此即保证 斯普港各級通

#### 非果炸弄到

从目言公主身下滚出大量苹果、圣扇形向 死来方向演绎 像发后会操作 附着是真的着 爲性。

巨大的镜子聚集光线质类透真音系制 康美 带有政市判定,盾牌是挡不住光线的,即使用铠 +盾的组合技制造出大盾牌也不行。将镜子解体 毛夹进附不再带着整光差角

### **医光纸射**

类似舞台上的聚光灯效果,不断追踪玩家, 不过只有最后爆发的时候有攻击判定。

抬着白雪公主的苹果矮人智时离开白雪公 它们会在白雪途上四周游憩 一拳影的歌舞 发动攻击,一定时间后返回白雪公主身下。如果 暮草果矮大全灾的铜



### **宣方推准光扫射**

#### 经保险

发狂后的自雪公童会使用激光突进和激光扫



攻击判定变大,并且突进有时会追看玩家一直 她。听者是正前。1900章和射境。1900章第 范围都李常优秀

## 战法要点

被苹果矮人抬着的白雪公主行动较为不使,在其身后可较为安全地输出,注意躲好聚光照射即可。当苹果矮人离开白雪公主后建议立即清理干净、否则等白雪公主放出全方位激光扫射后就不那么好躲了。BOSS狂化后会对玩家穷追猛打、可供安全输出的时机不多,此时建议以躲避为主 要注意,白雪公主的眼睛会反射投掷类魔法



**足部& 画 兄邦 幹 体 推 酬** 弄鼠人之 喇叭、 弄鼠人之 气球



### **स्थान के किया**

在多动作不容易看清,突进的速度很快,用 盾防御可对其造成硬直。

#### 快美

廣出长春東鄉后转為墨海 (李章) 100 m 范围、这招附带炎上效果。

#### **淡面玻璃**

李持之間交易首方的法国 (教育性)。

### 效果。

#### 沖吉波

世出口中的人偶时发动, 砸地面时会向前方 放出冲击波。

#### 老前炸弹

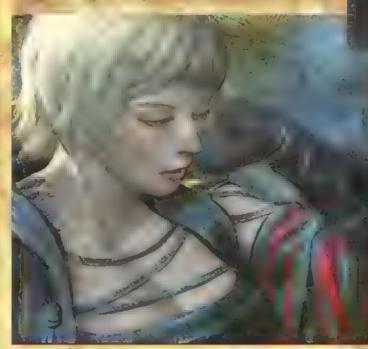
吐出口中的人偶且起飞后发动,身后不断落 下带追踪性的老鼠养弹 天真體 學情 建 可封印此招。



## 战法要点

大普嵐的大部分招式都附带炎上效果,不过异常状态的蓄积值都比较低,只要不被连续命中基本不会陷入异常状态 这个BOSS的凶咒部是隐藏在嘴里的人偶,将其血量削减到一定程度后才会使用需要将人偶吐出来才会发动的招式,此时可抓住机会进行解体。虽然BOSS的招式看起来很丰富,但实际上都不具威胁,只要躲好跳跃攻击和老鼠炸弹就会非常安全







杨卢属性

可解体部值 头、右手、披风

冤都& 画兒都解体报酬 变态 E 之血管、变态 E 之

#### **=9** €

连续之次系统 医上面管炎 电报用器基理



市惠电效果

抬手召唤落雷,之后一段时间内天空不熟落 下闪电攻击玩家。此招附带感电效果。

桿手放出追踪性非强但速度種类於電腦會 **音波** 比招附带感电数别

朝玩家方向跑动井利用滑铲进行攻击。

#### 

咆哮后放出电流攻击自身周围的玩家,此紹 附带感电效果。

#### 扩散电击

放出直线电流后朝左右两侧呈V字型扩散。 上较难赖 世招前班后企业 医淋巴性直角 安全区域。

每过一段时间,操体国王就会进入变态模 癖好,攻击方式也会发生变化。

全身带电向玩家飞到,修准后海袋云鞭直 此扭跗带馬电效果。

### 林电流道 ( 非志祥派)

全身带电道逐玩家,一段时间后会停下来端 ■ 吃招攻音声很高且附带很强的基本数异 ■ 意这招不能用盾防御。

### **上闪光**似度态频率

与格里芬的闪光效果一样,中招后模糊玩家 N模划 此将三集进 · 聚模过来图道

## 战法要点

这是个相对灵活的魔物,由于体型较小且 转向灵活、因此贪刀很容易被反击。所有招式 中,扩散电击是最不好躲的,建议随时与BOSS 保持不太远的距离,看到其胸前闪光就要注意 了,算好时间翻滚躲避,成功躲过后还可以趁 机攻击其背部解体斗篷。这个魔物难的地方在 于咒部全解体, BOSS可解体的部位数量不多, 不过身后的斗篷解体难度很高, 不但不容易攻 击到,而且还非常耐打,只能贴身围着BOSS-边转圈一边找机会蹭两刀。一旦发现其准备使 用放电时立即远离





杨直属性

雷

可解体部位 四肢、蛙头

冤都及幽冤部解体报酬 蛙王之舌、蛙王之足蹼

#### 

玩家值工其身后對於定使與的經歷。 显准备动作。出招速度很快。

### 大計畫

高高跃起压砸玩家,落地附带震地救果,看 准时机可轻松回避。

#### 施压水枪

哪出直线距离的高压水枪,此招有阴湿准备 **而作且锁定性率追踪性基本。** ■重弦招誉等 结效果。

#### 

国王两旁的回旋镖发出蓝光是本指的先兆 回成樣的模定效果率大好。那是直鐵歌 

### 開射炸弹

**设射多组带造球属電泡媒果炸弹 原料**面 移动速度很快趋攻消作者 定獨孝量避免被用 **第 8088直量整備制度制的網絡数量变值** 招附带冻结效果。

攻击前舌头会发出红光,之后挥动舌头攻击 近距离玩家,及时躲开即可。

发狂殴乱蹦乱跳,不过攻击范围仅为其自身 附近,威胁很小。



发出蓝光后向前滑行 看到蓝光就及附远离 80 99本体 **收动此招除 海鲑金鱼港市** 定,一定不要贪刀。

### 迪德灣行

曹力府选行来回多次滑和 手续时间装量和 **柯性很强,尽量不要身处减温, 吃用她形推起**纵 供物可轻松躲避此招。



## 战法要点

引付大青蛙时站住很重要, 比较安全的 位置是其侧面, 可以躲开后脚蹬和舌乱击, 还 可以顺便解体四肢。比较有威胁的招式为蝌蚪 炸弹和连续滑行。躲避起来有一定难度、不过 只要带上一个地形隆起类供物就可以轻松应对 了,在高台上用远程类供物打也不失力一个好 方法、只需要注意躲避BOSS的大跳跃攻击





犯直属性

南

可解体部位

前足、背部的兔女、甲壳

**光縣& 為兄縣解体核酬** 嗜虐兔之甲壳、嗜虐兔之 烟管



#### 大計画

高高跃起压砸玩家,追踪性很高,需持续跑 动才能躲开。

### 限打乌龟男

乌龟男被兔卖殴打后左右避晃身体攻击近距第 元第 类似青蛙国王的舌乱。 美科曼克里

#### 

高抬前脚蓄力,砸地的同时向四周放出地裂 表面。 · 拉攻者能需较短 医到准备着性 高度 够的时间远离BOSS。

### 學完排

向四周发射炮弹,落地层产生小幅爆炸,靠 近BOSS反而比较安全。

### 施特制例

类似青蛙国王的滑行,需要持续躲避。此招 能弹飞投掷类魔法。

### 石柱社會

马龟男缩回背壳里发出时息,一边吐息一边 缓慢移动。此招前带餐强的海棒数量

放出覆盖自身的巨大防护罩,对远程类供物 有阻隔效果。

## 战法要点

青灣国王的加强版,不过由于最低等级都为13★,血高防厚,在没有获得带"改"字的供物前打起来非常吃力。总体来说,这个魔物的招式并不丰富且动作很慢,除了旋转滑行可能会因为无法判断走向而躲避不及时外,其他招式基本很难命中玩家,其身后位置更是非常安全。不过即便玩家有不少攻击机会,对付这个BOSS依旧要花很多时间,原因在于其血量很厚,如果还要考虑到解体全咒部的话则更加麻烦,兔女的椅子位置高不说还很耐打,而且必须从侧面或后面攻击才能命中(从前面攻击会被受虐男挡住),再加上这个BOSS动不动就喜欢旋转滑行,对付起来很很赞时间。







### **ंग्रहिते क**ि

### 沖道

#### **新放性**

按起大锤锤击地面,同时放出冲击波,由于 **是各动作餐房里,你足够的射网袋……原子被得** 坏后锤地时不再附带冲击波。

### 維紙福油

高高型起返客玩家压碎地面,附带一定范围 的震地效果。 医单枚招动作较慢 医神经学 射玩家受到震线效果的影响也差。 多结束 脉态



#### 神龙士

手持大翔鷹地總转,攻击范围不大,并且出 招前有明显准备动作。及时躲开即可。

#### 医器大钳

将手中的大锤扔出去攻击玩家,之后大锤会 "你们,我们们,我们就想对你,你你待选点 "你是我们,我们就是我们的"。""你会是 开一段时间,是集中火力输出的好时机。

吸气后喷吐 · 取毒油 · 电过滤处理基础基础 会非常安全。

### 金方位民性政治

旋转身体随出大量毒球,其中还夹杂看石化 球 自者这两种球的攻击距离根据显示带根据的 异常属性值 被命序形很容易随 再带状态 到BOSS的吸气准备动作后要立刻远离。



## 战法要点

斯增人形魔物中最没有威胁的一只、大部分招式都有明显的准备动作不说,出招还很慢,稍微注意走位就很难被它打到。全方位属性攻击算是较有威胁的招式,射程远覆盖面大,不能及时跑远就要紧贴在BOSS身后,其他招式在攻击后都有足够的硬直时间供玩家输出。





#### 弱互属性

热(盾)、石(杖)、冷 (身体)

可解体部值

盾、杖、胸口的狮子头

兒戲及函兒蘇蘇体报酬

咒部&凶咒部解体报酬。战 注兽之胡须、战斗兽之角

## र्गित किसे

#### 21

#### 馬奇

以后为武器猛击身前的玩家,动作较快但攻 。 。 起萬很過 主英侧面架背面射機等更多

分为直接冲撞和持盾冲撞两种,用盾防御后 可对其造成很大的硬直。

### **通過攻击**

**始起秦献德善地資 或高动作较明显 《推** 硬直大,躲开后有不少攻击的时间。

#### 純妖魔蝇

高高跃起语者玩家压砸地面,由于会使用到 手杖,因此其正前方的攻击范围会更大。

### 接轉攻击

双臂伸展后旋转并向前位移,攻击范围不 大,站在其身后会相对安全。

業起手杖向玩家发射直线的皂流,此招攻击 速度快且附带感电效果。

### 连柱火弹



### : 方数黑铁液值

**旋转身体并喷出大量毒球和** 放出电流攻击远处的玩家



## 战法要点

这个BOSS可以看作三只小猪的强化版,盾、枝和胸部分别对应热、石和冷三种不同的属性,因此想靠克制属性来对付不太现实,毕竟18(15.5)随时都在功,发出的攻击很容易打倒英他追求事道。制效果失效、甚至是被反克制(例如本想用冷属性打狮子头,结果打到了杖),为了提升效率可以考虑使用无属性供物。和三只小猪相比,喀迈拉的进攻更加积极,在其身后攻击会相对安全,但也不能靠得太近以免破旋转攻击打到。全方位属性攻击不太好躲,好在电击无法穿墙,及时找到掩体躲起来才能真正保证安全





杨适属性

无

可解体部位

头×2、手×2

咒都及凶咒部解体报酬 蝗虫兄妹之乳脂肪、蝗虫兄 妹之翅



### 

那分区域 医斯曼波位置是安全医域 叫声回道 类供物也能轻松繁星

### 動物使彈剂

举起左手拍地并发出局形范围冲击波,手掌 唐地处的横向范围是安全医域

### 直拳 小兒童

以速度较快的直拳攻击玩家,由于總景较 为作后要全即做好四邊的進作 经输汽售相 意。

#### 医吐油虫 | 排 |

分为直线喷吐和扫射喷吐两种形式, 前者没 与明显准备动作 医腱时提到 电淋泡射动移动 速度较慢,躲起来比较轻松。

### 陰地 (蜂)

第三編《油画 图》 下音音音音樂描画 玩祟

# **天神被地**

长时间聚气后前未空喷吐囊填 東海 約線 **美**奇市后会处《全身治精的株理》 此時移示道庫 **慶慢,需要用回避或咆哮来解除状态** BOSS猛攻可以作動出着



玩篆在沾砌的状态下被横向挥手命中局就会 被吞噬,这招伤害很高,为保证安全,一定要尽 快把身上的精块给清理美

BOSS在高房手处出现 東京正向经境里市 **,一个种为一些主干等是安全压迫** 



## 战法要点

这个魔物分为兄妹二人,哥哥头上是黄色 的糖块、左手肥大; 妹妹头上的红色的糖块、 右手肥大。兄妹的招式差别较大,一定要看清 楚自己面对的是谁。对付哥哥时主要注意直拳 攻击, 妹妹比较有威胁的招式则是插地攻击, 其他时候尽量在它们的头下攻击会相对安全。 需要注意、兄妹俩的血量是加在一起的, 不过 咒部和凶咒部却是分开的, 想全解体就得把伤 害平均分配在二人身上,





杨直属性

无

**可解体部性** 枪、头、身后锁链的前端

**兄部& 出兄部幹体报酬** 附身者之豪枪、附身者之 朱眼



## क्रिकेट किरोप

### **建建造《精士模式》**

#### 奥雅 (特士模式)

有时是单纯的突进,有时在突进后用枪攻 好在突进的速度不来。 除影美语 用盾防御后会对其造成明显硬直。

### **大陸峰《精士器式》**

有明显**言力动作 看到是一座建**度60.565 边,否则会被咆哮吹飞。

### **高神《精士振术**》

有根长时间的准备动作,最后将枪抓入地面 放出追踪性保害的红色橡鸡 直到后会被地高海 起的巨枪攻弧 轮搭赚身银高 解避起来难度。 很高,建议配金通季类供物道 新聞解釋 ■ 到红色电球消失。

#### 接其《唐玄撰表》

### 直接电击(唐女装武)

向玩家发射百钱的电流、此招攻击速度很快 ■開帶感电效果 看到起来动作者果实问值 ■ 古专心回避。

#### 海洋(龍女横式)

朝玩家发射数 个毒球,被此招命 中后有几率不会倒 地,因此很容易出



### 紅色冲击波 | 魔女横浜 |

BOSS跳地并放出两道红色电流攻击地面,

■ 結進 ● 会出现数个红色的医测 在很短的时间 ● 紅色区域会爆发出冰雪测 《看题都色医域 ■爆发冲击波的间隔较细 ■ ● 組織機械管理 一时间移开。

### 献光弘朝《唐女撰典》

◆紅帽的大拐 出招前屏幕会被红雾包裹此时8○96会进行一般很畅解间的著。 整成都的后天空全不断降了红色激光淡彩花桌。 页面 编美精业模式发动的圣材。 更有显进类体物爱师的话,很容易被连续全型导激频为 整达招加 以打断的 医其普克过程排尿等取品增加 显示以打断的 医其普克过程排尿等取品增加 显示以打断的 医其普克过程排尿等取品增加 显示的现象。

## 战法要点

小红帽会在骑士模式和魔女模式之间不停转换,不同模式下的攻击方式完全不同 骑士模式下以突进和近身攻击为主,并且该模式下的小红帽免疫投掷类供物的攻击。圣枪是该模式下最具威胁的一招,追踪性非常高,建议带上可以瞬移的羽毛来应对。魔女模式的攻击方式很丰富,其中直线电击和激光乱射的躲避难度较大,前者在电击发出前会不断锁定玩家、需要在电击发射的瞬间进行躲避才行;后者在发动后虽然地面会出现红色区域作为提示,但安全起见还是建议用瞬移来躲。





弱互属性

可辩体部位

右手、胸部的脸、背部的花

思都及凶咒部解体报酬 沉眠教主之蔓藤、沉眠教主 之花

从远处瞬间移动到玩家面前。对以远程攻击 为主的玩家来说有一定威胁。

追踪性很强的跳跃攻击,最多会连续跳跃三 次,躲避时注意观察BOSS的行动。

以京書章実制組成的 孟 二二三三二二 OSS正前方計臺注意选择

**蒂力后铁道冲刺并攻着荒寨。曹执时有**了。 **贬出火焰爆发的效果** 斯蘇尼航臺准备無過

### **非国性油理剂**

右手插入地面后发出4道冷屋性追尾魔法。 此招附带冻结效果。

#### 

连续挥动右手发出两道气刃,体力较少附追 踪性有明显提升。

#### **if: 16 18 8**1

和小红娟的大招类似,只不过落下栗的菱成 | 冰泉| 依旧有着很高的灵 **潜地来躲避**。

### 

体力较少时使用,之后很长一段时间屏幕套 **#失。** 

### 战法要点

这只魔物咋看起来跟小红帽相似, 不过攻 击的凌厉程度可比小红帽差多了。原本瞬移是 个很具威胁性的招式,不过BOSS的反应太慢, 等其招式发动时玩家早就跑远了、最具威胁的 一招是天降冰刺,不过只要看到其蓄力时可以 猛攻打断。游戏中只记载了塔利亚是格林教团 的教主,不过在预约特典书上注明了她就是睡 美人,这一点从咒部解体的报酬名称上也可以 看出端倪







福点属性

无

可解体部值

克部&山克部解体推酬

全解体追加报酬

无

# **WESTERN**

## 

严场就会弄着的防御模式 需要需有为的证 **表才可以完全打破。它将被前神梅林会使用各种** 属性追踪弹拟没著雪度击玩都。临秦李雅受到进 多的伤害就快速打破这层护盾吧。

事和神圣的可见波动 散动会不断往外非常 及的范围等性/ 除过读激动是可以的辞述 ■ **议速较快的近战武器可直接靠近神梅林景界模型** 的政義

## 战法事点

神梅林会在魔去护盾阶段和发动神域阶 段不停切换。他在拥有魔法护盾的情况下会 使用各种属性的强力魔法、建议直接用近战 武器猛攻, 一来可以快速破盾、二来可以让 神梅林使用瞬移躲避玩家的攻击, 减少其发 动攻击的机会。



## 龙形态

弱点属性

可解体部值

翅膀×2、头×2、胸前的

兄部&凶兄部解体报酬

全解体追加报酬



## Whater

### 

放出大量光球和暗球 聖話回至華有幾何 散开并追踪攻击玩家。

噴吐光之元息或唐之北启 中風影影響 遍 非性能很高的能量波攻击起处的玩事 能量溢值 非动速度很愉 医复好提前量进程整理

#### 

龙爪拍地放出营品 地面全量導光影響力 第一时间离开。这招附带感电效果。

**布着庞木的身躯声闪玩家。 6 18 15 体和 连**为 躲起来并不容易 更提前经等例则

玩家保干624.6尾部制造会使用的推出 体方向移动。

召唤出魔法师祭品 临泉资料其本管最高额 擊近魔法师选择将其精報 ■■■■ **肾次数**。还能发动献祭魔法而必须<sup>1</sup>

BOSS直变黄盾开續連集的模型 轉變響 則可言

## 战法要点

招式非常丰富的双头巨龙、大部分招式都 带有性能较高的追踪性、需要熟悉各种招式后 才能找到破绽进行反击。由于整个场地及有回 复供物使用次数的补给。前期挑战时最好配上 持续时间较长的近战类供物、不然要不了多久 就没有火力了。BOSS的凶咒部数量较多,且翅 膀和头的红置较高,解体难度很高,建议等后 期拿到带"改"字的供物后再来挑战。用近战 武器攻击BOSS的侧身位是个不错的方法,不过 需要注意, BOSS移动时龙爪落地是有攻击判定 的、召唤祭品时一定要迅速将其牺牲掉。除了 可以对BOSS造成伤害令其倒地外,这更是本场

使用次数的 惟一补给方 式。打倒巨 龙后梅林现 出本体、之



后选择救赎或牺牲可观看不同的结局。

作为一款资料篇性质作品,游戏的新增内容非常丰富,系统的更新以及平衡性上的调整 让游戏的整体素质再次提升,中文版的同步推出更是解决了国内玩家阅读难的问题。 变换仪式"和"白纸页画"系统的加入虽然让游戏有了几分刷刷刷的味道。不过刻印系统的 强化让游戏更具研究价值,如何合理搭配供物和刻印来实现速杀高难度人形魔物成为了通关 后的一大研究课题。





# 战场匪务

# 定气强化

本作恢复了士气可见的设定。采用此消彼长的士气槽。士气除了会影响我方 NPC的战斗力外,地图上还存在着红色的"强化区域"分为浅红和深红两个等级。敌人处在强化区域时体力和攻防能力大幅上升。攻击欲望和受击打抗性也会提高。敌将在强化区域内更是会处于斗气状态。当玩家完成任务或是击倒敌将和旗兵。可以令敌方部分区域的士气下降。从而减弱甚至消除强化区域的效果。这也是让战斗变得轻松的关键。如果当前区域没有旗兵或是任务无法迅速完成,将敌将引出强化区域再击杀也是一种打法。此外,发动。定时间内解除强化区域效果"的家宝同样能为玩家的速杀敌将提供帮助。



鍵位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
	通常攻击
Δ	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
0	无双奥义 / (按住) 积蓄无双槽
×	影技/跳跃/受身/上下马
R	特殊技
L	防御/受身/(按住配合×键)垫步
Select	切换操作角色
Start	调出菜单
方向鍵↑	同伴方针
方向鍵ペ/→	道具选择
方向鍵 🗸	道具使用
触摸屏右下角	无双极意
背触板左上角	叫马/(按住)移动上马

注 1: 按鍵的功能可在 "操作设定" → "ボタン设定" 里调整、 但触摸功能无法更改。

注 2: 服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这 4 名忍者角 色可进行二段跳。

注 3: 有两种特殊技的角色按 R 键并配合□ / △键发动。

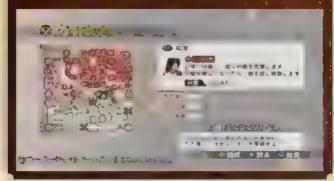
# 同伴汤钳

调出菜单选择"方针设定"或是直接按 方向键↑都可以对同伴下达指示。按△键切换 三种方针。左摇杆/方向键配合○键用于选定 目标、具体如下。

任意 根据选定目标的不同 AI 的行动也会有所变化 选定敌方武将时,同伴会攻击该目标。击破敌将后主动找寻其他目标 选定我方武将时,同伴会随着他移动 并攻击附近的敌人,选定任意地点后,同伴会移动到该点位再主动找寻其他攻击目标。

待机。同伴在指定地点待机。并攻击附近的 敌人。

护卫。同伴向玩家操纵的角色靠近并一同作战。



是明智之拳。



# 言为攻弱

# 神通攻击

以△贊起手的神速攻击是本作的新系统,其特点是攻击速度快。范围广。且有一段较长的移动距离。在连续按下△續的特定阶段接□键可以派生出神速强攻击作为收招。具体动作也有所不同,故在第一下输入□键可称为 \$3。神速攻击型角色最多可以达到 \$8。而其他三种类型只有 \$6。此系统的引入让战斗的节奏大幅提高。面对大批杂兵时犹如砍瓜切菜一般夷快。积蓄无双槽和练技槽的速度极快。但也不是万能的。神速攻击正面撞上敌将有很高的几率被格挡发生,"弹刀",导致自身陷入巨大硬直的不利局面因此 \$ 攻击主要用在杂兵战。在迎战敌将时还是 C 攻击、影技等更为有效。



攻击种类	对武将	对杂兵
通常攻击	一般	有效
蓄力攻击	非常有效	有效
神速攻击	不利	非常有效

注。使用有利攻击能令伤害得到提升。可以根据**改**方的体 力槽颜色是否发生变化来判断。

# 影技

从3代开始引入的影技系统。平时攻击敌人就能积蓄练技槽。连击数越高积蓄越快 攒满1颗以上方能发动。影技的作用分为攻守两个方面——在攻击命中敌人时接 《 键发动影技有取消出招硬直并向前一段位移的特性。也可以用于对吹飞的敌将进行追打。当玩家在地面遭到敌人的攻击时。按 》 键发动影技回避可以向后移动一小段距离《身前会出现一个残像》 从而躲开后续的攻击。在彻底取消了翻滚的本作中。这也是高难度下的保命技巧。



# 製器

以往作品中当敌我双方武将发生"锷迫 拼刀"时,玩家方面需连打按键彻底胜利才能发动的杀阵。在本作中的触发条件大大简化当敌将在体力较低的情况下陷入气绝状态。上就会出现△键的提示,对准按下即可发动杀阵。当敌人攻击的瞬间按下上键发动即时防御,也可以触发杀阵提示。活用按住上键的左右移动或"垫步"发动难度会大幅降低。此外部分角色的 R 键特殊技 如明智光秀、佐佐本小次郎、柳生宗矩的架构技 立花宗茂 片仓小,即的防御技,在成功后也可以发动杀阵。由于杀阵的调整,气绝几率极高的 C3 实用度大大提升。再加上取消了拼刀系统,高难度下再也不用担心会被无端耗掉全部的无双槽了



POR COOPERATED CONCINERADE CONTINUE AND CONTINUE REPORTED FOR THE CONTINUE CONTINUE

# 无双权意

本作的新增系统。有些类似《357》的 觉醒 当练技攒满 5 颗时屏幕右下方就会出现闪光提示。利用触摸操作发动 "无双极意"后。练技槽会自动减少。直到练技槽清空前角色全身无敌。攻击威力。速度和范围尽皆强化的同时还附带角色自身的的得意属性。而按下 ② 6 357》不同的是 "无双极意并不能补满无双槽"而一旦按 ② 键发动奥义 "无论是否还有残余的练技槽,动作结束后无双极意状态都会解除 "练技棚也彻底清空。





# 元双奥义

随着角色等级的提高。无双槽最多可达3条,当玩家攻击敌人或受到伤害时无双槽就会积蓄,攒满一条时按下©键即可发动无双技。根据发动状态的不同。无双还分为4种情况。值得一提的是本作按下©键后就是固定的无双动作。不需要一直按住。但也不能像系列前几个那样发动后再改用 ② 全體自由组合展开攻击了。此外本作中不少老角色的无双也进行了微调,如风魔小太郎。立花宗茂的无双都更容易操控和命中了。

无双奥义。通常状态下的无双、没有附加效果。 无双秘奥义。红血状态下发动的无双。自带红 莲属性、火焰能对敌人造成追加伤害。

无双最终奥义。即协力无双奥义。两名角色相邻身上出现红色"电流"效果时发动(联机的情况下要两人同时按下〇键)。除了成力更大外。还自带回复体力的效果。

无双奥义 皆传。在无双极意状态下发动的无双、要清空所有练技数、威力也是最大的。



# 特殊技

从2代开始引入的特殊技系统变化不大 每名角色都拥有各自的特技。涵盖强化自身。 回复同伴、攻击敌人等丰富的效果。特殊技型 角色更是拥有两种特技。分别按 R 键配合 或 △ 键发动,还可以进一步派生强化效果。不 过部分角色的障壁类特技。如石田三成。直江 兼续都有所调整。而竹中半兵卫。井伊富虎由 于变成了神速攻击型。特殊技也减少为一种

角色姓名	特殊技		
真田幸村	警力后发动强力的突进攻击,在 C 攻击后发动可缩短警力时间		
前田庆次	抓起敌人进行投掷,被投掷的目标攻击力下降		
织田信长	□提升武器的攻击力; △展开妖气防御障壁		
明智光秀	进入架构状态,受到攻击会即刻发动反击		
石川五右卫门	击倒敌人时容易掉落金钱		
上杉谦信	获得毗沙门天的加护,攻击力上升、攻击范围扩大		
阿市	回复同伴的体力,发动成功时自身的无双槽回复		
阿国	提升同伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复		
女忍者	隐藏身形并提升攻击力		
杂贺孙市	用步枪进行连射,按住按键可配合摇杆移动		
武田信玄	□抓起敌人进行投掷,被投掷的目标气绝;△提升自身的能力值		
伊达政宗	用手枪进行连射,按住按键可配合摇杆移动		
浓姬	□在地面设置触爆型炸弹,等级提升后数量增多;△令周围的异性气绝并吸收无双槽		
服部半藏	放出分身展开连携攻击		
森兰丸	攻击力、攻击速度上升,但防御力下降		
羽柴秀吉	击倒敌人时容易掉落金钱		
今川义元	倒在地上装死回复先双槽		
本多忠胜	自报姓名回复无双槽,能弹飞触碰到的敌人		
稻姬	□用弓箭进行连射,按住按键可配合摇杆移动;△攻击时发射的弓箭数量增多		
徳川家康	用大炮进行连射,按住按键可配合摇杆移动		
石田三成	□在地面设置触爆型陷阱,等级提升后数量增多;△展开旋风防御障壁		
浅井长政	至少有 1 条无双槽的情况下,所有的攻击都附带烈空属性		
岛左近	□发动大范围的属性攻击,分为红莲、闪光、冻牙3种属性;△发动援护射击		
岛津义弘	攻击力上升,但防御力下降,能弹飞触碰到的敌人		
立花阁千代	提升武器的攻击力		
直江兼续	□展开护符防御障壁;△制造令敌人行动迟缓的结界		
宁宁	放出分身展开连续攻击		
风魔小太郎	抓起敌人进行投掷。被投掷的目标防御力下降		
宫本武藏	自报姓名回复无双槽		
前田利家	攻击时发生风刃		
长宗我部元亲	释放受到音波攻击就会爆裂的方块		
加拉夏	□发动魔法攻击,分为红莲、冻牙和激光 3 种;△展开魔法防御障壁,攻击命中时有一定几率吸血		
佐佐木小次郎	进入架构状态,受到攻击会即刻发动反击		
柴田胜家	攻击时发生爆炸		
加藤清正	蓄力后发动强力的旋转攻击,在 C 攻击后发动可缩短蓄力时间		
<b>熙田官兵卫</b>	□増加妖气之球的数量;△制造吸收无双槽的结界		
立花宗茂	强化防御性能,在防御时能按□罐用盾牌发动反击		
甲斐姬	自身周围喷出水柱攻击敌人		
北条氏康	投掷烟幕弹。在烟幕区域中所有的攻击都附带红蓬属性		
竹中半兵卫	12.70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		
毛利元就	□攻击时发射的箭矢性能改变;△发射令敌人能力下降的箭矢		
<b>经御前</b>	回复同伴的体力并提升防御力,发动成功时自身的无双槽回复		
福岛正则	发动挑衅,令敌人防御力下降但攻击力上升		
藤堂高虎	至少有1条无双槽的情况下,所有的攻击都附带冻牙属性		
井伊直虎 柳木 中午	攻击力上升、攻击范围扩大		
柳生宗矩	发动挑衅,受到攻击会即刻发动反击		
真田信之	无双槽和练技槽的量发生交换(无双极意中也可发动) ************************************		
大谷吉继	在空中设置触爆型陷阱		
松永久秀	□制造令敌人行动迟缓的结界;△用炸弹自爆将敌人卷入爆炸中(自己也会损耗体力)		
片仓小十郎	□攻击时发射的子弹性能改变;△强化防御性能、在防御时能按□键用盾牌发动反击		
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直		
小早川隆景	提升自身与同伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复		
小少将	自身周围发出光柱攻击敌人		
岛津丰久	攻击力上升,但防御力下降		
早川殿	□提升同伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复;△强化毬攻击类招式		
自创・刀	攻击力、攻击速度上升,但防御力下降		
自创・枪	自报姓名回复无双槽,能弹飞触碰到的敌人		
自创·枪 自创·羅刀	自报姓名回复无双槽,能弹飞触碰到的敌人 提升简伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复		
自创・枪	自报姓名回复无双槽,能弹飞触碰到的敌人		

本作中的角色成长同样是在战场上即时 发生的, 勋功槽(经验值) 攒满后即可升级, 除了提升各项基础能力外,战斗中也能得到体 力、无双、练技全满的额外奖励。随着等级的 提升, 所能装备的道具数量也会追加, 最大8 个。当角色到达 50 级的等级上限后、装备带 有"克己"技能的武器可以突破界限让能力值 继续成长、各项基础能力值的作用如下。

体力: 即 HP, 角色所能承受的伤害量,

f 双: 最大可拥有3条无双槽。 攻土:影响对敌人造成的伤害。

坊御: 影响被敌人攻击时所受的伤害

敏捷:影响移动速度的快慢,

马木:影响骑马作战时的攻击和防御。



除了等级外,本作还引入了熟练度的设 定,角色的四种攻击类型——通常攻击、蓄 力攻击、神速攻击、特殊技都有各自的熟练 度, 玩家在战斗中运用得越多, 熟练度提升 得越快。角色等级和熟练度等级共同影响角 色招式的开放,熟练度升级后还可以令该种 攻击的威力、攻击速度、攻击范围都得到强 化,上限皆为20级。

967696767676767676767676767676767676

3代的"携带道具"系统也沿用到了本作中,玩家可 以自由选择想要使用的遵具出战,在战斗的关键时刻按 ↓键发动以求在短时间内强化角色的战斗力。注意、每 个一般道具在一场战斗中只能发动一次。与前作不同的 是, 道具先要从战场上击破敌将时掉落的道具箱中得到, 不过每种都只需拿一次即可, 重复获得时会自动转化为

金钱。每名角色初期 可以携带3个道具, 随着等级的提升道具 容量扩充至8个。以 下是一般道具的效果 说明。



道具名称	道具效果	Lv.1	Lv.2	Lv.3
团子	回复自身与周围同伴的体力	回	复效果逐级	提升
活水杯	回复自身的无双槽	回	复效果逐级	提升
黑漆太刀	30 秒内提升自身攻击力	50%	75%	100%
当世足具	60 秒内提升自身防御力	100%	150%	200%
战草鞋	一定时间内提升自身移动速度 50%	30 秒	60 秒	90 秒
蛭卷小太刀	一定时间内提升自身攻击速度 30%	60 秒	90秒	120 秒
红莲刃	一定时间内自身的攻击附带红莲属性	60 秒	90 秒	120秒
闪光刃	一定时间内自身的攻击附带闪光属性	60 秒	90 秒	120 秒
冻牙刃	一定时间内自身的攻击附带冻牙属性	60 秒	90 秒	120秒
烈空刃	一定时间内自身的攻击附带烈空属性	60 秒	90 秒	120 秒
金刚刃	一定时间内自身的攻击附带金刚属性	60 秒	90 秒	120秒
秘传之书	一定时间内练技槽不消耗	15 秒	30 秒	45 秒
勋功お守り	一定时间内击破敌人有 25% 几率掉落经验	120秒	180 秒	240 秒
金运お守り	一定时间内击破敌人有 25% 几率掉落金钱	120 秒	180 秒	240 秒



▲出现这种金光闪闪的道具箱就说明家宝到手了。

新增的"家宝"系统相当于特殊道具, 其效果往往非常强劲,而且在战斗中使用过 后只需等待一段冷却时间就能再次发动。不 过家宝的获得方式较为特殊,其只能从特定 的武将身上打出来,每种家宝的初始掉落率 皆为 1%,用一般方法击破该武将一次,可以令掉落率累积增加 1%,即理论上要砍 99次才有 100% 的掉落率。不过家宝都有一个"容易掉落"的条件,诸如用特定属性击破敌将、在自身攻击力上升的状态击破敌将等等。满足这种特定条件后再击破敌将,则能令掉落率累积增加 7%。

在每场战斗前的"合战情报"→"全武将" 里可以按△键查看敌将身上家宝掉落的条件 和几率,从而方便玩家选取一般道具来为掉 宝创造对应的条件。只要掉落率累积到 40% 左右就可以在战斗中尝试用 S/L 大法来刷了。 以下是所有家宝的效果说明。

家宝名称	家宝效果	目标敌将	容易掉落条件
六文钱	自身周围发出火柱攻击敌人	真田幸村	用杀阵击破
庆次道中日记	自身周围发出令敌人攻击力下降的冲击波	前田庆次	用无双奥义・皆传击破
天下布武印	展开障壁	织田信长	体力槽处在绿色状态时击破
爱宕百韵	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	明智光秀	用闪光属性的攻击击破
千鸟香炉	120 秒内击破敌人时掉落的沙金有 50% 几率变成小判或 千两箱	石川五右卫门	攻击速度上升的状态时击破
马上杯	45 秒内解除强化区域效果	上杉谦信	用无双奥义・皆传击破
小豆袋	回复同伴的体力,发动成功时自身的无双槽回复	阿市	用闪光属性的攻击击破
劝进帐	提升同伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复	阿国	攻击速度上升的状态时击破
忍术应义传	放出分身展开连续攻击	女忍者	移动速度上升的状态时击破
杂贺胴服	发动火枪援护射击	杂贺孙市	连击数在 100 以上时击破
风林火山旗	45 秒内解除强化区域效果	武田信玄	用无双极意状态的攻击击破
白装束	发动火枪援护射击	伊达政宗	用金刚属性的攻击击破
道三の小刀	自身周围发生爆炸令敌人气绝	浓姬	用冻牙属性的攻击击破
伊贺流忍术书	放出分身展开连携攻击	服部半藏	移动速度上升的状态时击破
金箔押色々威	攻击力、攻击速度上升,但防御力下降	森兰丸	攻击力上升的状态时击破
<b>于成瓢箪</b>	90 秒内击破敌人时掉落的沙金有 70% 几率变成小判或干	羽柴秀吉	用金刚属性的攻击击破
	两箱		
今川假名目录	30 秒内无双槽不消耗	今川义元	攻击速度上升的状态时击破
鹿角胁立兜	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	本多忠胜	用无双奥义・皆传击破
抚子发带	发动弓箭援护射击	稻姬	用烈空属性的攻击击破
初花肩冲	发生大炮援护射击	德川家康	用杀阵击破
三献茶	15 秒内解除强化区域效果	石田三成	体力槽处在绿色状态时击破
浅井一文字	至少有1条无双槽的情况下,所有的攻击都附带烈空属性	浅井长政	用杀阵击破
菊桐纹羽织	发动火枪援护射击	岛左近	连击数在 100 以上时击破
猫神绘马	攻击力上升,但防御力下降,能弹飞触碰到的敌人	岛津义弘	攻击力上升的状态时击破
道雪具足	攻击力上升、攻击范围扩大	立花訚千代	用杀阵击破
直江状	15 秒内解除强化区域效果	直江兼续	体力槽处在绿色状态时击破
太阁记	放出分身展开连续攻击	宁宁	移动速度上升的状态时击破
风魔血判状	放出分身展开连携攻击	风魔小太郎	移动速度上升的状态时击破
五轮书	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	宫本武藏	用无双奥义•皆传击破
大典太光世	攻击时发生风刃	前田利家	用无双极意状态的攻击击破
牛丸	自身周围发出水柱攻击敌人	长宗我部元亲	用冻牙属性的攻击击破
金平糖	展开障壁	加拉夏	体力槽处在绿色状态时击破
钟捲流皆传	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	佐佐木小次郎	用无双奥义·皆传击破
乙御前釜	攻击时发生爆炸	柴田胜家	用红莲属性的攻击击破
片肌脱胴具足	攻击时发生吸引敌人的龙卷风	加藤清正	用无双极意状态的攻击击破
银白檀涂兜	30 秒内解除强化区域效果	黑田官兵卫	用冻牙属性的攻击击破

中央なり		ロナーエトック	空目技术互供
家宝名称	家宝效果	目标敌将	容易掉落条件
香道の熏物	90 秒内提升自身防御力 250%	立花宗茂	防御力上升状态时击破
缘切り笄	自身周围发出水柱攻击敌人	甲斐姬	用杀阵击破
北条虎印	发出烟幕,在烟幕中所有的攻击都附带红莲属性	北条氏康	用无双极意状态的攻击击破
镜饼	30 秒内解除强化区域效果	竹中半兵卫	用烈空属性的攻击击破
百万一心碑	周围落下令敌人防御力下降的箭矢	毛利元就	连击数在 100 以上时击破
上杉家文书	回复同伴的体力并提升防御力,发动成功时自身的无双	<b>绫御前</b>	用冻牙属性的攻击击破
	<b>槽回复</b>		
日本号	发动挑衅,令敌人防御力下降但攻击力上升	福岛芷则	用无双极意状态的攻击击破
三尺手拭	攻击附带冻牙属性, 攻击范围扩大	藤堂高虎	用杀阵击破
朱漆涂桶侧胴具足	攻击力上升、攻击范围扩大	井伊直虎	用烈空属性的攻击击破
兵法家传书	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	柳生宗矩	用无双奥义・皆传击破
真田军旗	60 秒内攻击命中时的连击数 +1	真田信之	连击数在 100 以上时击破
纸甲胄	30 秒内解除强化区域效果	大谷吉继	连击数在 100 以上时击破
平蜘蛛釜	自身周围发生爆炸攻击敌人	松永久秀	用红莲属性的攻击击破
潮风	15 秒内解除强化区域效果	片仓小十郎	防御力上升状态时击破
御手选二十五腰	受到敌人的攻击不会硬直	上杉景胜	用无双极意状态的攻击击破
誓いの三矢	提升自身与同伴的能力值	小早川隆景	用烈空属性的攻击击破
日伞	自身周围发出光柱攻击敌人	小少将	用闪光属性的攻击击破
猩々绯の阵羽织	攻击力上升, 但防御力下降	岛津丰久	攻击力上升状态时击破
幻庵おほへ书	提升同伴的能力值,发动成功时自身的无双槽回复	早川殿	用冻牙属性的攻击击破



本作中每名角色都只有一般武器和秘藏 武器两种造型,而且一般武器也不再像前作 那样有通常、速度、力量之分。故同一角色 的所有一般武器的基础值都是一样的, 具体 性能的区别取决于武器上附带的技能。每把 武器最多能附带 8 种技能, 每种技能最高等 级为 5, 等级越高, 效果自然就越好。由于 本作中属性也是归在技能里的,再加上不能 自由锻造武器, 故想要有好武器就得靠老方 法——去高难度的关卡刷了。

以下是本作中所有武器技能的效果(特 典属性"夜叉"不在其中),技能还有红、绿、 膏、黄的类型之分,具体跟武器强化有关(后 文详述)。

技能一览		
技能	效果	
猛攻	武器的攻击力上升	
勇猛	对敌将造成的伤害增加	
神击	无双奥义的威力上升	
波击	射击、冲击波的威力上升	
风击	攻击范围扩大	
破天	对浮空敌人的伤害增加	
迅闪	神速攻击威力上升,不会被敌将弹开	
真髓	无双极意状态的攻击威力上升	
怒发	攻击时无双槽的回复量增加	
明镜	无双极意的效果时间延长	



技能	效果	
坚守	自身的防御力上升	
不动	受到攻击时不容易出现硬直	
灭流	敌方属性效果减轻	
波断	敌方射击、冲击波的伤害减轻	
坚忍	<b>敌</b> 将造成的伤害减轻	
不拔	濒死时练技槽徐徐回复	
背水	濒死时攻击力、防御力上升	
斗志	受到攻击时无双槽的回复量增加	
斗魂	受到攻击时练技槽回复	
再临	体力耗尽时有一次复活机会	
後敏	自身的敏捷性上升	
破竹	每击破 100 人体力回复	
红莲	攻击时出现火炎,对敌人造成持续伤害	
闪光	攻击时出现雷击,对周围的敌人造成连锁伤害	
冻牙	攻击时出现冰块,有一定几率冻住敌人中断其行动	
烈空	攻击时出现风刃, 能无视防御造成追加伤害	
金刚	攻击时出现岩石,令敌人气绝并造成追加伤害	
修罗	攻击时有一定几率一击杀死敌兵。对敌将造成追加	
	伤害	
快进	每击破 100 人无双槽回复一定量	
觉醒	练技槽处在最大值时, 无双槽徐徐回复	
骑战	自身的马术上升	
练骑	骑马时的行动强化	
药活	体力回复时的回复量增加	
目利	得到好武器的几率提高	

技能	效果
真眼	得到道具的几率提高
收集	得到技能珠的几率提高
百练	熟练度更容易成长,有利攻击造成的伤害增加
骑神	<b>骑马时练技槽徐徐回复</b>
灵验	道具的效果时间延长
克己	升级时能突破界限成长,并在一定时间内提升全部
	能力

注: 加粗红色字体的为稀有技能。

# 强化原金

在战场上可以得到不同颜色的技能珠 把不需要的武器解体后也可以得到其附带技能 所对应颜色的技能珠。技能珠共分为赤珠、绿 珠、青珠、黄珠、真红珠、深绿珠、群青珠、 萌黄珠 8 种(后 4 种为上级珠) 在杂货店(よ るず屋)中可以用作以下三种功能

强化锻工。当武器附带的技能还有空格时 选择"武器锻工"就可以用对应颜色的技能 珠、并支付一定的金钱提升技能的等级。2 级使用下级珠即可。第5级必须要用上级珠 才能升级。

技能珠交换。将更容易得到的下级珠转换为对应颜色的上级珠、兑换比皆为100.1

除了以上三种作用外。杂货店还可以进行"武器炼金"。免费将一名角色的武器炼金成为其他角色的武器。武器的种类发生改变,但其上附带的技能全部都会保留。只不过技能等级会强制降为 需要重新强化





关卡开放:本作的无双演武并不是像以前那样按角色划分,而是采用了势力章节的形式,少数战斗还有对立阵营之分。每个关卡都有不同的备选出战角色,选择不同的角色可以触发的战前、战后事件也会有所差异。九州~东北10个地方篇属于前半段,完成其中的任一章节都能看到ED1,而天下统一和真田之章则是后半段,完成后除了能看到ED2之外,还能令九州、中国、上杉、关东、东北5个章节各追加一个关卡。以下是各章节的开放条件。



势力章节	开放条件
九州之章	完成"中国之章"
中国之章	初期开启
四国之章	完成"中国之章"
近畿之章	完成"织田之章"
织田之章	初期开启
德川之章	完成"武田之章"
武田之章	初期开启
上杉之章	完成"关东之章"
关东之章	初期开启
东北之章	完成"关东之章"
天下统一之章	完成"织田之章"和"武田之章"
真田之章	完成"织田之章"和"武田之章"

角色开放:除了初期的18名角色外,完成新人登场的关卡就可以让他们在模拟演武中得以自由使用,不过有5个在无双演武中无法使用的角色较为特殊,分别是——今川义元在完成"德川之章·桶狭间の战い"后解锁,石川五石卫门、阿国需在流浪演武模式完成首战"阿国救出战"后方能解锁;宫本武藏、佐佐木小次郎同样是在流浪演武模式,完成次战"×× 住合"后即可解锁(××与开始游戏时选择的地区对应)。

下文攻略主要介绍个关卡的胜负条件 和任务情况,为了方便玩家们刷取家宝以及 达成"全战斗全角色过关"的奖杯条件,每 个关卡能出战和会遇到的无双武将都将列出。建议玩家们在第一次游戏时不要关闭任务演出,先熟悉战役的流程和任务的触发情况,等再次挑战时再精心布局,想一次就达成全任务是几乎不可能的(部分 BONUS 任务限制角色,甚至还有相互冲突的)。由于 BONUS 任务都有一些特定的触发条件,比较容易遗漏,玩家们务必记牢其具体的触发时机和要点,当地图上出现援军信息时,要积极确认其是否与任务有关。多个任务同时进行时,优先完成限时型的和 BONUS 任务,这样才能尽早拿到"关卡任务达成率100%"的奖杯。



任务名称	达成条件	备注
逆转の序章	击破佐伯惟教	-
高城防卫战	击破木付镇秀、 宗像镇续,防卫 高城	
黑い积荷	阻止荷驮兵到达 大友中央砦	-
国崩し	击破田原亲贯, 阻止国崩炮击	
要す一手	击破立花宗茂	_
雷神进军	击破立花峝千代	-
即座に迎击	阻止斋藤镇实接 近岛津义久	【BONUS-金钱】开战后接近 斋藤镇实时触发
武器库を夺え	击破田原亲贤	【BONUS-武器】国崩弾药耗 尽后西北武器库升门,入侵武 器库时触发
耐え粘る	阻止田北镇周接 近岛津义久	【BONUS 武器】立花宗茂从 大友东南磐出现后,田北镇周 从其西侧的诘所登场,接近他 时触发
者さと勢い	2 分钟内用岛津 丰久击破 100 名 敌兵	【BONUS 会钱】操作角色中 有岛津丰久,诱敌作战开始后 用他接近岛津义久时触发



# 冲田畷の战い



出議角包: 岛津丰久、島津义弘 登场故等: 毛利元献、小旱川隆景 胜利条件。击破龙造寺隆ি 敗北条件、為津家久或有马晴信敗走

	任务名章	<b>达应条件</b>	<b>卷</b> 注
	布阵	击破后藤家信、 江上家种,压制 海手砦	
	釣りの序章	引诱龙造寺康 房、小河儕俊到 达湿地帶	
100	引き波	护送 伊集 院 忠 栋、山田有信到 达岛津本阵	
	谋神の告げ口	阻止毛利元就、 锅岛直茂的合流	建议在完成"引き波"的同时 就派人在海手砦提前站位
200	海手への刺客	击破小早川隆景,阻止岛津彰久败走	
	空铁炮	击破大村纯忠, 握护有马蹄信	【BONUS-金钱】开战后接近位于南侧的大村纯忠时触发
	上手を守れ	击破石井懷易。 阻止新纳忠元 敗走	【BONUS 金銭】 "釣りの序 章" 发生后石井信易从山手砦 诘所登场、接近他时触发
	隆信の苛立ち	阻止木下昌直、 执行种兼入侵有 马本阵	【BONUS-武器】锅岛直茂阻 止龙造寺隆信出阵的对话后, 二将从正南诺所登场,接近他 们时触发。建议在毛利父子登 场时就提前走位
	龙造寺四天王	2分钟内击破江 里口信常等4将	【BONJS- 武器】 敌方本阵开门后,引诱龙造寺隆信到达湿地带,伏兵出现时触发

# 岩屋城・立花山城の战い

出縱角色:島津丰久、島津义弘 👚 🎱

登<mark>场散将:立花宗茂、立花阁千代、小</mark>平川隆复

利条件》击破高桥绍运业《变更后追加》击破立花

宗茂

败北秦 岛津义弘或岛津忠长败走

任务名称	达成条件	备注
绪战	击破守护南砦西门的伊 藤惣右卫门	
死する觉悟	击破藤内重胜、福田民 部少辅	4
风を追う	阻止立花宗茂到达退却 地点	
尸を越えて	击破村山刑部等4将	-
立花四天王	击破由布惟信等4将	-
遮る故	击破北原种兴	【BONUS 金钱】敌方用 原种兴所在的岩屋城南砦 时触发
战国の华	阻止立花简千代劉达岩 屋城	【BONUS-武器】我方入 侵岩屋城并击破任意敌将 后,立花闿干代开始进军, 接近她时触发
鸣呼壮烈	阻止 小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长	【BONUS-金銭】我方入 便立花山城后,二将从中 央语所登场,接近他们时 触发
鬼の居ぬ前に	用无双奥义击破高桥绍运	【BONUS-武器】岛津义 弘下令全军突击岩屋城后, 快速到达于守时钟发

# 柳川の战い



出端角色:立花间千代、立花宗茂、島津义弘 登场散将:黑田官兵卫、加藤清正 击破黑田官兵卫、锡岛直茂 以北条件、立花宗茂、鳥津义弘武立花直次败走

任务名称	达成条件	备注
矢留砦夺取	击破村田吉次、吉田 长利,压制矢留砦	
道を切り 开け	在一之关、二之关大 门开启前护卫工作 部队	
酒见砦夺取	击破锅岛胜茂、锅岛 忠茂,压制酒见砦	
补给确保	压制战场中央的 4 个诘所	
胜利の风を 呼ぶ	击破锅岛直茂, 压制 锅岛本阵	
救援要请		【BONUS 武器】酒见砦开门、 裁方传生品是四半后,石声茂 清、石井茂成从我方本阵西北 的诘所出现,接近他们时触发
酒见砦防卫	击破井上之房、黑田 直之,阻止小野镇幸 败走	【BONUS 金钱】敌方援军出现后二将从西北诘所登场、接近他们时触发
矢留砦防卫		【BONUS-金钱】敌方援军出现后二将从东侧请所登场,接近他们时触发
急袭阻止	阻止锅岛茂里、锅岛 茂贤入侵立花本阵	【BONUS 武器】锅岛本阵开 门后—特从本阵请所登场,接 近他们时触发



# 严岛合战



出战角色:小旱川隆景、毛利元献。

登场政府。阿图 🕆

击破陶晴贤

敗北条件。毛利元就或毛利隆元政走

任务名称	达成条件	备注
严岛神社 夺取	击破柿并隆正等 4 将	
宫尾城夺还	不击破其他武将的前提下,击破白井贤胤	
宮尾城を死 守せよ	阻止大和兴武等2将 入侵宫尾城	
旧友を讨つ	击破弘中隆包	-
息子も奋斗	击破弘中隆助,突破 中央砦	
神社ではお 静かに	击破阿国	【BONUS-武器】阿国从严岛 神社西南的诘所登场后,接 近她时触发
さらなる混 乱へ	1 分钟内击破野上房忠	【80NUS 武器】提示毛利军 发现在严岛神社周边警戒的 野上房忠后,接近他时触发
陶晴贤、 血迷っ	2 分钟内击破 100 名 敌兵	【BONUS- 金銭】 "宮尾城を 死守せよ" 发生后宇贺岛忠 重从东北请所登场,接近他 时触发
含て身の 突击	击破三浦房清	【BONUS-金銭】"旧友を讨つ" 发生后二浦房清从中央诘所 登场,接近他时触发

# 英贺合战



出战为色。小早川隆景、毛利元就。

登场散梅:测泉秀吉、竹中半兵卫、黑田官兵卫、夷

智光秀

胜利条件。古確明業界官 是一個別元就、小早川陰景或三木道歌敗走

任务名称	达成条件	备注
船着场确保	3 分钟内击倒浦上京景, 确保船着场	
奇袭への道	击倒堀秀政、佐久间信 盛,突破东南砦东门	
冷静な对处	协助吉川元春、宇喜多直家, 击破荒木村重、 高山重友	
援护准备	阻上竹中半兵卫、明智 光秀的合流	
军师の责任	击破黑田官兵卫	100
御着城攻めへ の布石	2 分钟内击破织田信忠、 织田信雄、织田信孝	【BONUS 金钱】东南砦东 门开启前,接近任意一人 时触发
策士の船	引诱九鬼嘉隆、羽柴秀 长到达一之船	【BONUS-金钱】敌方二 之船到达后二将从兩侧登 场,接近他们时触发
¥兵卫の焙烙 兵	阻止焙烙兵入侵英贺城	【BONUS 武器】竹中半兵 卫指示焙烙兵登场后,接 近任意焙烙兵时触发
民への优しき	不击破民兵的前提下, 击破黑田职隆	【BONUS-武器】操作角色 中有毛利元就或小早川隆 景、北砦开门后接近明智 光泰身后的守备头时触发

# 上月城の战い



出战角色。小早川隆景、毛利元就。

<del>堂场敞樽:</del>黑田官兵卫、竹中半兵卫、石田三咸。 編 藤清正、福岛正則、前田利家、宁宁

判条件。击破尼子生久 主 变更后追加 法击破黑田

官兵卫

败北条佛 毛利元就败走; (变更后追加)毛利辉元

任务名称	达成条件	备注
上月城西砦 攻略	在西砦外击破龟并茲矩、 津森幸俊	
上月城南砦 攻略	在南磐外击破神西元通、 立原久纲	
上月城北砦 攻略	击破尼子通久、尼子氏 久、压制北砦	
一番手柄	阻止加藤清正、福岛正 则入侵西砦	
半兵卫を击破	击破竹中半兵卫	-
兵粮番	击破山中鹿介	【BONUS-武器】入侵东侧 的兵粮库时触发
利家出击	击破前田利家	【BONUS 金钱】加藤清正或福岛正则受到一定伤害后,前田利家从东南诘所登场,接近他时触发
二成撤退	阻止石田二成到达退却 地点	【BONUS 武器】织田军开始撤退后,接近石田三成时触发
ねねの奇袭	阻止宁宁接近毛利辉元	【BONUS-金钱】宁宁从西 北诘所登场后,接近她时 触发

# 备中高松城の战い

出战角色。小早川隆景、毛利元就。

豐埔政将: 羽蛛秀吉、黑田官兵卫、石田三咸、大谷言難、

加藤清正。福島正剛。宁宁

击破羽桨秀吉

败北条件。毛利元就、小早川隆景、毛利辉元或清水

宗治敗走

	任务名称	达成条件	备注
	本阵确保	引诱福岛正则到达林道。 援护毛利辉元到达堤防 前盎	
ĺ	包围构筑	击破加藤嘉明、木下备中,压制东南砦	
	ねね当破	击破宁宁	-
	忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉 继接近清水宗治	
	本阵を守る军 师	击破黑田官兵卫	-
	情报を封ず	阻止桑山重晴、花房职 秀到达东南砦	【BONUS-武器】开战后接近二将时触发
	中央岩突破	击破堀尾吉晴、生驹亲 正,突破中央砦	【BONUS 金钱】织田军各 砦开门后,入侵中央砦时 触发
	南砦突破	击破堀秀政、中村一氏, 突破南砦	【BONUS-金銭】织田军 各砦开门后,入侵南砦 时触发
	大将を守れ	阻止栗山利安、母里太 兵卫入侵毛利本阵	【BONUS 武器】织田军各 砦开门后,二将会与焙烙 军一起进军,接近他们时 触发

# 石垣原の战い

出战角色:黑田官兵卫、加藤清正

登场敌将:立花阁千代、立花宗茂、島津义弘。

击破大友义统;(变更后遗加)击破立花

推度5×

宗茂、岛津义弘。

敗北無帶。黑田官兵卫或锡岛直茂败走,

任务名称	达成条件	备注
兵粮库を守れ	1 分钟内破坏兵粮库 周边的 10 处火源	
烟にまぎれて	击破宗像镇续、春 日善八朗	
<b>阎</b> 千代出阵	击破立花間千代。 阻止母里太兵卫。 久野次左卫门败走	
空城计	击 破吉 弘 统 幸、 岐 部玄达	
九州の勇を 讨つ	3 分钟内击破立花宗 茂、岛津义弘	
东南砦制压	击破宽利右卫门。 压制东南砦	【BONUS-金钱】入侵东南砦时 触发
北砦制压	击破熊谷外记,压 制北砦	【BONUS-金钱】入侵北砦时 触发
民を想っ	到兵粮输送完成前, 阻止民兵败走	【BONUS- 武器】完成"兵粮库を守れ"且我方3名民兵无败走,"空城计"发生后触发
情を操る	击破十时连贞、新 纳忠元	【BONUS-武器】立花宗茂和岛 津义弘登场后,新納忠元二将 从西北诘所出现,接近他们即 可触发(不要急着完成"九州 の勇を讨つ")
虎の猛り	用加藤清正击破立 花直次、岛津忠恒	【BONUS-金钱】操作角色中有加藤清正,二将从北侧诘所登场后,用清正接近他们时触发



# 四万十川の战い

出<mark>雌角色。长宗我都元亲、明智光秀、加拉夏</mark>

<mark>登场敌将:小少将</mark>、立花宗茂、立花阁千代。

击破一条兼定

**败北条件** 长宗我部元秦、福留仪重或吉良亲贞败走。

	任务名称	达成条件	备注
	弓矢の妨害	2 分钟内击破所有的 弓兵长	需要先打坏櫓弓兵长才会掉 下来
	本队援护	击破一万田鉴实、 一万田镇实	
	南の要・間 千代	击破立花訚千代。阻 上福留仪种败走	
	北の要・宗茂	击破立花宗茂,阻止 香宗我部亲泰败走	
	中村城の危机	阻止小少将、渡边教忠、 江口玄蕃入侵中村城	
	南の妨害	击破吉弘统幸, 援护 别动队	【BONUS 金钱】我方别动队 再次进军后,吉弘统军从东 南请所登场,接近他时触发
	南の伏兵	阻止 臼杵鉴速、内田 镇家接近福留仪重	【BONUS-武器】长宗我部元 亲提示南侧还有敌人后,接 近诘所发现伏兵时触发
	风神雷神の 亲心	2 分钟内击破立花道 雪、高桥绍运	【BONUS 武器】"南の要・阊 千代"、"北の要・宗茂" 发生后,迅速削減阎千代或 宗茂的体力即可触发
	凄绝な力	2 分钟内击破 300 名 敌兵	【BONUS-金钱】操作角色中有 长宗我部元亲,一条本阵开门 后,敌方援军出现时自动触发

# 。阿赞侵攻



出战角色: 长家我都元素、加拉夏、明智光旁 夏场政将: 石川五右卫门、柳生家矩、小少梅 胜利条件: 击破十河存保; (臺更后追加)击破小少将 败北条件: 长宗我都元亲、长宗我都信亲、长宗我都 吉亲败走

任务名称	达成条件	备注
西本阵の奇袭 を防げ	击破3名敌将,防卫西本阵	
东本阵の奇袭 を防げ	击破4名敌将,防卫东 本阵	
诱惑に打ち胜 て!	击破矢野虎村等 4 将	-
中央砦制压	击破宇奈濑兼久、镰田 光仪、大寺松太辅	
小少将の作战	阻止石川五右卫门、柳 生宗矩入侵东本阵、西 本阵	
五右卫门の突击	击破石川五右卫()	【BONUS-金钱】石川五右卫门第二次从我方西本阵附近的诸所登场,接近他时触发
小少将の诱惑	阻止小少将到达目标 地点	【BONUS 武器】小少将紧跟 着石川五右卫门在同一语所 登场,接近她时触发
西砦制压	击破马诘三四郎, 压制 西砦	【BONUS- 金钱】 击破十河 存保后,入侵胜瑞城西砦 时触发
魔性の奇袭	击破四宮光武、古ル友 则、高志清久, 防卫东 本阵	
小少将の操り 人形	击破芥川兵库介、北原 义行	【BONUS 金銭】小少将第二 次登场且受到一定伤害后, 二将从东北诘所出现时触发

# 。伊予侵攻



出議為色: 长宗我都元素、小少将、加拉夏: 登场故称: 毛利元就、小旱川隆景 胜利条件: 击破毛利元就、河野通直 数北条件: 长宗我都元素或小少将败走; (变更后追加) 香宗我都亲秦败走。

任务名称	达成条件	备注
强行突破	击破桂元澄、乃美宗胜, 突破东之关	
黑濑城侵入	击破所有的门守备头	
亲子で奋斗	击破吉川亢春、吉川元长	-
黑濑城死守	击破西园寺公广等5将, 夺还黑纀城	
黑幕击破	击破小早川隆景	-
腹が減っては 战ができぬ	阻止所有的荷驮兵到达汤筑城	【BONUS- 武器】黑濑城 开门后荷驮兵开始运输兵 粮,接近他们时触发
色仕挂け・ 兄编	用小少将以无双奥乂击破 大野 <u>畜</u> 昌	【BONUS 金钱】操作角色中有小少将,中央岩开门后自动触发
色仕挂け・弟编	用小少将以无双奥义击破 大野直之	【BONUS 金钱】操作角 色中有小少将、完成"色 仕掛け・兄编"后用她接 近大野直之时触发
进击の毛利军	击破夫户元孝,阻止毛利 军的进军	【BONUS 金钱】毛利军增援到来后,宍户元孝从黑濑城东南的诘所登场,接近他时触发
周到なる毛 利军	击破所有的隐密	【BONUS 武器】击破河 野通直后西南的大门开 启,在毛利本阵东北散落 著二个米俵,靠近后隐密 就会现身并触发任务

# 。引田の战い



出<mark>战角色:《长宗我都元亲、小少将、加拉夏、柳生宗矩》</mark> 受场致诗。石田三成、宁宁、福岛正则,加融清正。 大谷吉维

性利条件: 击破石田三成

東北条件。长宗教部元泰或小少将败走

任务名称	达成条件	备注
水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治	
度重なる増援	击破仙石勘解由、森权 平,阻止香川偏景、大 西赖包败走	
小少将の转机	击破福岛正则	-
虎丸城夺还	击破加藤清正,压制虎 丸城	
十河城夺还	击破宁宁、十河存之, 压制十河城	
友のために	击破大谷吉继	uul
一の船制压	击破山内一丰和所有的 盾兵,压制一之船	【BONUS 武器】入侵一之船 时触发
二の船制压	击破十河存保和所有的 力士,压制二之船	【BONUS: 武器】入侵二之船 时触发
<b>肺匠に续け</b>	2 分钟内用加拉夏击破 300 名敌兵	【BONGS-金钱】操作角色中有加拉夏,压制虎丸城后自动触发
小少将の危机	击破所有的忍者队长, 阻上小少将败走	【BONUS 金钱】操作角色中没有小少将,十河城开门后,城西南的语所出现忍者队长围攻小少将时触发
忍者の奇袭	击破所有的忍者队长	【BONUS 金钱】操作角色中 有小少将,用她接近十河城 西南诘所出现的忍者队长时 触发,与"小少将の危机" 不能共存



# 观音寺城の战い



出藏角色:大谷吉维、藤堂高虎、浅井长政、阿市登场政将:柳生宗矩、小少将、松永久秀、石川五右卫门胜利条件:击破六角义贤、六角义治、六角义定。《变更后追加》击破松永久秀 赚业条件。织田信长或浅井长政败走。

		The second secon
任务名称	达成条件	备注
织田军本阵 救出	击破吉田重政、进藤贵盛	
和田山城攻め	击破六角义定,压制和田 山城	*
信长を狙う大 恶党	阻止松永久秀接近织田 信长	-
迎击部队进军	击破柳生宗矩、小少将, 救出明智光秀、丹羽长秀	
西砦の稻叶 一铁	击破平并定武,救出稻叶 一铁	【BONUS 金钱】入侵和 田山城西砦时触发
賃作城西砦の 森可成	击破小仓实房, 救出森 可成	【BONUS 金钱】入侵箕 作城西砦时触发
观音寺南砦の 柴田胜家	击破田中吉政、布施公雄, 救出柴田胜家	【BONUS-武器】入侵观 音寺南砦时触发
空き巢	阻止石川五右卫门与力士 接近织田信长	【BONUS- 武器】压制观音寺城或箕作城任一方面,松永久秀再度登场后,石川五右卫门会从东侧语所出现,接近他时触发

# 金ケ崎撤退战



出战角色。大谷吉维、藤堂高虎、浅井长政、阿市 登场放将:羽柴秀青、前田庆次、前田利家、柴田胜家、 松永久秀、篠川家康、竹中半兵卫、津姫。本多忠胜 击破羽柴秀吉 则北条件。浅井长政败走,或敌将到达退却地点 # 人

任务名称	达成条件	备注
一番队の退却	阻止可儿才藏、池田 盛正到达退却地点	
_番队の退却	阻止织田信忠、佐佐 成政到达退却地点	
三番队の退却	阻止松永久秀、森可成、蜂须贺小六到达 退却地点	
四番队の退却	阻止丹羽长秀等 4 将 到达退却地点	
五番队の退却	阻止泷川一益等 4 将 到达退却地点	
私と战うとい っのですか	用阿市击破柴田 胜家	【BOMUS- 金钱】操作角色中有阿市,用她接近柴田胜家时触发
敌歼灭	阻止所有的敌将到 达退却地点	【BONUS- 金钱】在德川家康和 竹中半兵卫登场前没有放跑一 个敌将,一将出现时自动触发。 要求玩家有一匹快马和较高的 杀敌效率
忠胜が鬼	击破本多忠胜	【80NUS- 武器】虽然战斗提示避 开前田利家和前田庆次,但只要 在浓姬登场前击破二将,本多忠 胜就会登场,接近他时触发
家康の威光	用藤堂高虎击破德 川家康	【BONUS 武器】操作角色中有 藤堂高虎,用他接近德川家康 时触发

# 姉川の战い



出战角色。浅井长政、阿市、藤堂高虎、大谷吉维《 登场散将:织田信长、徳川家康、羽柴秀吉、柴田胜嶽、 稻蝉、本多忠胜、并伊直虎、服部半藏、明智光秀。 击破织田信长、篠川家康 **账业条件**。浅井久政或朝仓义景败走



任务名称	达成条件	备注
义兄上を攻 める	击破坂井政尚、池田 恒兴,突破前线	
先锋を守れ	击破稻姬、齐藤利治, 阻止矶野员昌败走	н
降ってくだ され	击破羽柴秀吉	
臣がため	击破德川家康	
织田动く	阻止明智光秀、柴田 胜家入侵浅井本阵	-
长政の决意	2 分钟内用浅井长政 击破 200 名敌兵	【BONUS 金钱】操作角色中 有浅井长政,开战后自动触发
朝仓救援	击破鸟居元忠、渡边 守纲,阻止朝仓贵健 败走	【BONUS-金钱】二将开始进军 后,接近他们时触发。建议开 战就直接进入他们所在的城砦
直虎突击	击破并伊直虎	【BONUS 金钱】井伊直虎出 阵后,在其入侵朝仓本阵前接 近她便能触发
盾とならん	击破本多忠胜	【BONUS-武器】本多忠胜出阵后,虽然战斗提示避开他直取德川家康,但只要给忠胜造成一定伤害即可触发
影とならん	击破服部半藏	【BONUS-武器】服部半藏潜伏在地图西侧的狭长山道上。他会在朝仓军向德川本阵进军时发动奇袭,只要在此之前接近他即可触发
一人众袭来	击破稻叶一铁、氏家 卜全、安藤守就	【BONLS-金钱】美浓二人众会与明智光秀同时登场,接近任意一人时触发

# 小谷城の战い

To be a second and a second and



出藏角色。大谷吉维、藤堂高虎、阿市 🐇 <mark>豐埔歲将</mark>:柴田胜家、前田利家、滚蝇、寨兰丸<u>、</u>竹 中半兵卫、宁宁、明智光秀、羽柴秀吉。 击破所有的敌将; (变更后)到达脱出地点 **唯北条件。浅井长敢败走** 

er to earth	the street	An Ab
任务名称	达成条件	备注
味方が交战中	击破丹羽长秀、安藤 守就、堀秀政, 救出 雨森清贞等 3 将	
狼藉者がやっ てくる・査	阻止柴田胜家、前田 利家接近浅井长政	
狼藉者がやっ てくる・貳	阻止浓姬、森兰丸接 近浅井长政	
小天守阁での 战い	击破竹中半兵卫、佐 佐成政	
光秀を倒せ	击破明智光秀	-
地下道の战い	击破蒲生氏乡等4 将、确保脱出地点	
且元を救え	击破泷川 一益,救出 片桐且元	【BONUS-金钱】泷川一益开始进军后,接近他时触发
ねねの强袭	击破宁宁的本体	【BONUS- 武器】宁宁与两个 分身登场时自动触发。在两个 "狼藉者がやってくる"任务 中都没有让政将接近浅井长政 的话,宁宁才会在明智光秀登 场前出现
久正を救え	击破氏家真昌, 救出 浅井久政	【BONUS 金钱】氏家產昌登 场后,接近他时触发
纲亲を救え	击破织田信忠, 救出 海北纲亲	【BONUS-金钱】织田信忠登 场后,接近他时触发
秀吉击破	击破羽柴秀吉	《BONUS-武器》 蒲生 氏多等 将登场后,羽柴秀吉会从东北 诘所出现,接近他时触发

# 桶狭间の战い



出<mark>此為色。德川家康、井伊直虎、服部半藏、本多忠胜</mark> 董<mark>场故稿:</mark> 前田庆次、前田利家、美田胜家、浓娅、阿市、 羽葉秀吉

	任务名称 _	达成条件	备注
	尾张侵攻の要	护送荷驮兵到达大 高城	
	织田军は寡兵	击破服部小平太、毛 利良胜、梁田政纲	
ĺ	仇讨ち	击破池田恒兴等 4 将	-
Ì	危险を承知で	击破前田庆次	1
	家康、愚直 なり	击破柴田胜家、前田 利家,救出冈部元信 等 3 将	
	出击准备中	击破佐久间信辰、水 野忠光、梶川高秀	【BONUS-武器】接近西北诘 所、发现织田伏兵时触发
,De	义元祥の元へ	用德川家康在 30 秒 内赶到今川本阵	【BONUS-金钱】操作角色中 有德川家康。织田军奇袭时自 动触发

# 挂川城の战い

-人たりとも 击破岩室重休、林秀

太高城

本多忠真等3将

阻止阿市、浓姬入侵

见舍てない

大高城死守



【BONUS 金钱】中岛砦西门

【BONUS-武器】阿市和浓姬

从东南诘所登场后会向大高城 进军,接近她们时触发

贞、河尻秀隆,救出 开启后、接近本多忠真三将时

触发

豊埔業務。北条氏蔵、甲斐姫、早川殿、凤鷹小太郎 №利条件。击破北条氏康、今川氏真。

東北銀州 松平信康敦走

任务名称	达成条件	备注
地下かっ侵入	击破清水康英等5将	ш
寝返り欢迎	只击破敌视德川军 的敌将	标记的 6 名敌将中不能击破权 下之纲
总大将急袭	击破大道寺政繁等6将	
氏真を利用	避开今川氏真, 击破 安部元真、冈部正纲	4
甲斐姫の奋斗	<b>击破甲斐姬</b>	-
早川殿の思い	击破早川殿	_
风魔の奇袭	1 分钟内击破风魔小 太郎	【BONUS-武器】风魔小太良 第一次从北侧诘所登场后会的 松平信康进军,接近他时触发
半藏の暗跃	用服部半藏击破垪 和氏续、山角定胜、 近山纲景	【BONUS- 金钱】操作角色中有服部半藏,今川氏真所在的小天守开门后,让他利用忍道接近待机中的敌将时触发
家康の決意	阻止 散视德川军的 敌将到达退却地点	【BONUS- 金钱】操作角色中有德川家康,挂川城一阶中与门开门、敌将开始退却时自由触发。标记的 4 名敌将中不自击破朝仓在重、铃木重时
主君のため	阻止今川氏真与朝 比奈泰朝的合流	【BONUS 武器】今川氏真存 挂川城天守再次登场后,朝时 奈泰朝从小天守的忍道附近的 诘所出现,接近他时触发
混沌、再び	阻止风魔小太郎接 近我方大将	【BONUS 金钱】风魔小太良第二次从西南的语所登场,将 近他时触发

# 姉川の战い



任务名称	达成条件	备注
活路を开く	击破山崎长徳、河合 吉统	
十一段崩し	击破浅井长政、矶野 员昌、浅井政澄	
反击の狼烟	2 分钟内击破大谷吉 继、压制西北砦	
朝仓の绽び	击破沟江长逸、富田 长繁	
朝仓の最后	击破朝仓义景	_
浅井の若武者	击破藤堂高虎	_
织田军救出	1 分钟内击破阿市	【BONUS-武器】浅并长政开始进兵后,阿市所在的砦门也会开启,接近她时触发
德川奋战	阻止真柄直隆、真柄 直澄入侵徳//本阵	【BONUS 武器】"十一段崩し" 发生后,二将从朝仓本阵南侧 的诘所登场,接近他们时触发
谛めぬ浅井	阻止阿闭贞征、新庄 直赖入侵织田本阵	【BONUS-金銭】"朝仓の錠び" 发生后,二将从浅井本阵南侧 的诘所登场,接近他们时触发
信长暗杀阻止	用服部半藏击破远 藤直经,阻止其接近 织田本阵	【BONUS 金钱】操作角色中有服部半藏,远藤直经撤退后立刻前往织田本阵周边的诘 所,找到敌将时触发

# 。三方ヶ原の战い



出战為色: 服郁半藏、本多忠胜、稱短、并伊直虎 登场故将: 武田僧玄、真田幸村、真田僧之、女忍者、 岛左近 胜利条件、击破所有的故符: 《变更后》權川家康剛

时业各位 维川宇宙时来

达演松城

MAGRETTIC !		Addriver of
任务名称	达成条件	备注
方ヶ原の激 4・壹	击破所有的骑马队长	
二方ヶ原の激 斗・武	击破山县昌景等5将	-
危机的状况	护送德川家康到达中 央砦	
先回りして通 せんほ	2 分钟内击破女忍者	-
幸村突击	阻止真田幸村接近德 川家康	
換物な武田軍	击破内藤昌丰、武田 信丰、原昌胤,护送 德川家康到达追分桥	
信之の问い	击破真田信之	-
潜む敌	击破三枝昌贞、小山 田信茂	【BONUS-金钱】入侵西砦、 发现伏兵时触发
殿のため	用本多忠胜击破3名 敌将	【BONUS 金钱】操作角色中 有本多忠胜,德川家康开始 向滨松城撤退时自动触发
高みの见物	击破岛左近	【BONUS-武器】德川家康开始向滨松城撤退后,入侵东南砦时触发
虎、出阵	<b>击破武田信玄</b>	【BONUS 武器】除了任务相关的目标外,具余的武田将领也需尽数击倒,待信玄说出"人是城、垣、堀"的名句后,武田本阵便会开门,接近他时触发任务。建议把"信之の问い"留到最后完成



### 川中岛の战い



岛左近

**登场政将**:上杉謙信、銀御前。上杉景胜、直江萧续

★ 击破上杉謙信 1

**账北条件,武田偕玄或高坂昌信贩走** 

任务名称	达成条件	备注
山顶を目指せ	击破水原隆家、突破 中央砦	
上杉の次代 の壁	击破上杉景胜、直江 兼续	
上杉军の殿	击破甘粕景持	-
通せんぼ	击破绫御前与所有 的阴阳师,降下吊桥	
八幡原包围网	击破任意5名敌将	-
进军援护	击破 200 名敌兵,援 护我方进军	【BONUS 金钱】操作角色中 有真田幸村或真田信之,战场 起雾时自动触发
海津城救援	击破上杉景虎、字 佐美定满、宇佐美 实定,阻止其入侵 海津城	【BONUS 武器】海津城西 门被破坏后,一将从城西南 和正南的诘所出现,接近他 们时触发
支えを挫く	击破直江景纲, 压制 整光寺	【BONUS-武器】信玄提示善 光寺囤积者上杉军的兵粮后, 入侵西北的蕃光寺时触发
雌雄を决す	达成 100 连击的状态 下击破上杉谦信	【BONUS 金钱】操作角色中 有武田信玄,上杉军本阵开门 时自动触发

#### 骏河侵攻



出战角色;真田幸村、真田信之、武田信玄、女忍者、 島左近

登场放将: 并伊直虎、早川殿、甲斐短、风魔小太郎 - 击破今川氏真; (变更后追加)击破北条氏康》 敗北条件。武田胜兼败走。《変更后進加》参川氏真 到达退却城点。

任务名称	达成条件	备注
火の如く	2 分钟内击破 100 名 敌兵	
さらに烈火の 如く	4分钟内击破任意3 名敌将	н
一将は得が たし	击破并伊直虎,阻止 穴山信君败走	
虎の焦躁	3 分钟内击破成田氏 长,上田朝直、垪和 康忠	
守る乙女	击破早川殿	
内通者を守れ	护送朝比奈信置到 达山顶砦	【BONUS 武器】朝比奈信置等 将投靠我方后,接近他触发
风魔の影	击破二曲轮猪助	【BONUS-金钱】操作角色中 有女忍者或岛左近,提示山顶 有忍者的迹象后,立刻前往发 现二曲轮猪助时触发
凶风を止めよ	击破风魔小太郎	【BONUS 金钱】北条氏康率 领增援登场后,风魔小太郎会 从北条本阵西南的树林出现, 接近他时触发
攻める乙女	阻止甲斐姬入侵中 央北砦	【BONUS 武器】北条氏康率 领增援登场后,甲斐姬会从清 见寺进军,接近她时触发

# 三方ヶ原の战い



**《杜》**《 真田幸村、真田信之、武田信玄、女忍者、

登场竞特:德川家康、本多忠胜。稻姬、井伊直虎。

击破德川家康

武田信玄政走。城德川家康到达滨松城

i	任务名称	达成条件	备注
	勇猛なる三河 武士	击破井伊直虎等 5 名 敌将	
	命に代えても	击破夏目吉信、鸟居 忠广	
	立ちはだかる 豪頻	2 分钟内击破本多忠 胜,突破追分桥南门	
	最后の砦	击破稻姬	-
	上河武士の 意地	2 分钟内击破 100 名 敌兵	【BONUS-金钱】进入东侧区域、德川增援出现时自动触发
	半藏の急袭	阻止服部半藏入侵成田本阵	【BONUS 武器】服部半藏第 一次会从东北诘所登场,接近 他时触发
1	直虎の霊辱	击破井伊直虎,突破 东南砦	【BONUS-武器】并伊查虎第 二次会从东南诘所登场,接近 她时触发
	影は何度でも	击破服部半藏	【BONUS-金钱】服部半臟第 二次会从正南的诘所登场,自 动触发

# 长筱の战い



出<mark>战角色:真田幸村、真田信之、女忍者、岛左近</mark>) 登场敌将:德川家康、寨兰丸、浓蚬、前田庆次、腥 都半**藏、并伊直虎、羽柴秀吉**、宁宁、黑田官兵卫<sup>。</sup> 击破纲田信长》(变更后)我方金体武器 到达退却地点; > ( 变更质 ) 到达东北端: 败北条件。武田胜赖、真田信之或真田率村敦建。 🌞 更后追加)张方式将败走3人以上。

	APPENDED TO	ASSET MAY	<b>36</b> 11	
		8 野蚌内击破湫罐。 森兰丸		
	林	击破德川家康		
	火	击 碳 前 田 庆 次 等 4 将,救援我方武将		
	Щ	在我方全员撤退前, 阻止敌武将入侵东 北砦	н	
	羽柴夫妇发见	击破羽柴秀吉、宁宁	【BONUS-武器】在敌方增援 登场前到达西南诘所,发现羽 柴夫妇即可触发	
	兄弟の绊	发动协力无双奥义 击破并伊直虎	【BONUS 金钱】操作角色为 真田幸村和真田信之。北砦开 门井伊直虎进军后,接近她时 触发	
	接护作战	3 分钟内压制 4 个 诘所	【BONUS 金钱】操作角色中 有岛左近,敌方增援大量出现 时自动触发	
	敌讨ち	击破服部半藏	【BONLS- 武器】服部半藏登场时会强制令马场信房等 3 将战死,接近他时触发	



# 关东出兵

7推度3米

出越角色。上杉景胜、直江兼续、上杉谦情、綾御前 登场敌将:北条氏康、早川殿、甲斐短、风魔小太郎。

今川义元

度利条件。古破北条氏康 数北条件。上杉謙信败走。

	任务名称	达成条件	备注
	二の丸制压 战・査	击破足利义氏等 6 将	~
	二の丸制压战・武	击破 200 名敌兵	
	蓬池制压战	击破上田宪定、松田 宪秀	
	北条兄弟推参	击破北条三郎、北条 氏照、北条氏邦	
	二の丸制压战	击破早川殿、甲斐姬	
	今川,军の増援	阻止今川义元等 4 将 入侵二之丸	
1	调子に乗りす ぎた	击破垪和康忠、笠原政尧、松田康长, 阻止上杉宪政等3将 败走	《BONUS 武器》上杉宪政开始向一之丸西侧进军后,接近 垪和康忠二将时触发
	舍曲轮制压战	在北条高广、里见义 弘到达舍曲轮之前, 击破大道寺政繁、山 角定胜	【BONUS-金钱】上杉军援军 出现并开始进军后,抢先入侵 舍曲轮即可触发
一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	军神たるゆ えん	用上杉 谦惰在不受 攻击的前提下击破 所有的铁炮队长	【BONUS- 金钱】操作角色中 有上杉谦信,用他到达东侧的 莲池时触发。由于要求无伤, 建议事先存档,或者发动 45 秒练技不减的道具用无双极意 杀敌
	母を守る	用上杉景胜击破风 魔小太郎,阻止其接 近绫御前	
7	父の期待に应 えるために	阻止北条氏康、北条 一郎的合流	【BONUS 武器】本丸开门后 北条二郎从中央偏南的诘所登 场,接近他时触发

# 川中岛の战い



出战為色:上杉景胜、直江茶線、上杉綠僧、練得前 登場教等:武田領玄、女忍者。島左近、真田幸村。

真田信之

胜利条件。击破武田信玄· 敗北条件。上杉谦信敗走。



	And the state of	and the same over	7)
	任务名称	达成条件	备注
	先阵を叩け	击破饭富虎昌、马场 信房	
	斥候击破	阻止女忍者到达退 却地点	
	隐秘行动	阻止岛左近、内藤昌 丰入侵妻女山砦	
	副将と军师	击破守护武田本阵的 武田信繁、山本勘助	
	若武者の觉悟	击破真田信之、小山 田信茂, 压制中央砦	
	増援を叩け	2 分钟内击破真田 <i>车</i> 隆、相木昌朝	【BONUS-金钱】战场起雾后 二将从南侧语所登场并向妻女 山砦进军,接近他们时触发
100	补给路を确保 せよ	击破山县昌景、迹部 胜资,阻止善光寺的 直江景纲败走	
	军神、駆ける	2分钟内用上杉谦信 入侵武田本阵	【80NUS-金钱】操作角色中有上 杉谦信,完成"副将と军师"后 武田本阵开门时自动触发
1	真田を止めよ	<b>击破真田幸村</b>	【BONUS 武器】武田信玄移 动到海津城后真田幸村从中央 诘所出现,接近他时触发
	景虎救援	用绫御前击破岛左近、内藤昌丰。阻止 上杉景虎败走	【BONUS-金钱】操作角色中 有绫御前,岛左近第二次登场 时自动触发

# 手取川の战い

📄 🦲 🕟



出战为色。上杉景胜、直江萧续、上杉谦慎、绿御前 登场散将:柴田胜家、羽柴秀吉、前田利家、前田庆次。 明智光秀、叙田值长、秦兰丸、凉短

胜利条件》古確集田胜家; (变更后追加) 古硫织田僧长 東北条件 上杉謙信或上杉景虎敗走。

	任务名称	达成条件	备注
-	先锋を击破 せよ	击破金森长近等4将,为水计做准备	
	退却命令	击破丹羽长秀、佐佐 成政,阻止鬼小岛弥 太郎、本庄繁长败走	
	魔王の手先	阻止森兰丸等4将入 侵松任城、七尾城	
	景虎の穷地	击破前田庆次,阻止 上杉景虎败走	•
-	义の突击	在我方武将败走前 击破任意5名敌将	
	切磋琢磨 せん	1 分钟内击破 100 名 敌兵, 鼓舞上杉景虎	【BONUS 金钱】开战后接近上 杉景虎时触发
41	光秀の明察	击破明智光秀	【BONUS 金钱】明智光秀开始 向中洲进军后,接近他时触发
	秀吉の勘	击破羽柴秀吉	【BONUS-金钱】羽柴秀吉开始 向中州进军后,接近他时触发
	鬼柴田が军の魂	阻止前田利家到达 织田本阵	【80NUS-武器】森兰丸等开始 进军后,前田利家会向织田本 阵移动,接近他时触发
The second secon	出会っては いけない二人	击破浓姬	【80NUS 金钱】操作角色中有 绫御前,前田庆次开始进军后, 浓姬会从中央诘所登场,用绫 御前接近她时触发
	魔王の黑铠	阻止织田信长到达 退却地点	【BONUS 武器】织田本阵开门、 信长开始退却时自动触发

# 御馆の乱



出战角色。上杉景胜、直江萧续。

登场故将: 續御前、风魔小太郎、伊达政宗、片仓小十解。 甲斐娅、早川殿

·利条件: 击破上杉景虎

败北条件。上杉景胜败走,或任意敌将到达春日山城本寨

任务名称	达成条件	备注
风魔を探せ!	击破风魔小太郎的 本体	
味方につ けよ!	不击破武田胜赖的 前提下,1分钟内击 破100名敌兵,令武 田军成为我方	
政宗を止めよ!	击破伊达政宗, 阻止 新发田重豪败走	•
本丸死守	击破堀江宗亲等3 将,阻止其入侵春日 山城本丸	
家族の绊	击破甲斐姬、早川殿	-
母子の绊	击破绫御前	-
进军阻止・査	击破北条氏政、北条 氏照、北条氏邦	【BONUS 武器】春日山城一 之丸开门后,接近位于西北的 二将时触发
一难去って	击破柿崎晴家、桃井 义孝,阻止新发田重 家败走	【BONUS-金钱】上杉景虎的 增援到来后,二将从正南的洁 所登场、接近他们时触发
进军阻止・貳	击破上杉景信、山本 寺定长、山本寺景长	
上杉の干と して	2 分钟内用上杉景胜 击破 200 名敌兵	【BONUS 金銭】操作角色中 有上杉景胜, "母子の绊"发 生后用他进入东北御馆时触发

# 长谷堂の战い



世級角色。上杉景胜、直江素袋、前田庆次、楼御前登場故事: 杂贺孙市、片仓小十郎、伊达政宗 歴制条件・击破志村光安、蛙延秀網: (変更后)我 方所有武将到达西南着; (変更后)击破伊达政宗 東北条件・上杉景胜敗走。(変更后連編)業方武将 東走る人以上

任务名称	达成条件	备注
进军开始	击破里元民部,突破 菅泽山南砦	
最上军一扫	击破楯冈光直等5将	1
长谷堂城制压	击破志村光安、鲑延 秀纲,压制长谷堂城	•
立ち上がれ 兼续	阻止最上义康、氏家 光氏、小国大膳入侵 长谷堂城	•
退路を开け	击破杂贺孙市	1
普泽山南砦を 封锁せよ	2 分钟内击破伊达成 实、留守政景,封锁 菅泽山南砦	
騎马铁炮队を 击退せよ	击破所有的骑马铁 炮队长	
怪しい影	阻止所有的忍者队 长到达退却地点	【BONUS 武器】入侵清水义 亲、草刈志摩初始位置北侧的 城砦时触发
最上の进军を 止めよ	击破最上义光	【BONUS-金钱】最上,伊达联 合军增援出现后,最上义光从 东北诘所登场,接近他时触发
殿军の务め	2 分钟内击破 200 名 敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有直 江兼续或前田庆次,上杉景胜从 长谷堂城开始撤退时自动触发
智の小十郎	击破片仓小十郎	(BONUS-武器) "普泽山南砦を 封锁せよ"结束后,片仓小十郎 会开始进军、接近他时触发

# 关东防卫战



出战角色。早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎 登场敌将。上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续 胜利条件。击破上杉谦信、绫御前、上杉景胜。 败北条件。北条氏康或北条氏政败走。

i	任务名称	达成条件	备注
	たいそうな挨拶	击破上杉谦信	上杉谦信受到一定伤害后 就会强制撤退
	姉上、さすが!	击破直江景纲、北条高广、色部胜长, 阻止北条一郎败走	
ĺ	莲池での战い	击破所有的阴阳师, 夺还莲池	
	小峰曲轮での鋭い	4 分钟内击破上杉宪 政、佐竹义重	
Ì	上杉军总供给	阻止直江兼续等5将 入侵本丸	
	舎曲轮での战い	击破由良成繁、本庄 繁长,夺回舍曲轮	【BONUS-金钱】入侵西南的舍曲轮时触发
	透い出せ	在小峰曲轮内击破 佐野昌纲	【BONUS- 武器】各地大门开启后,接近西侧的佐野昌纲时触发
	信赖厚き北条军	护送荷驮兵到达目 标地点	【BONUS-武器】进入东北区域时自动触发
	当主同士	用北条氏康以无双 奥义击破上杉谦信	【BONUS-金钱】操作角 色中有北条氏康,上杉谦 信第二次登场后用氏康接 近他时触发

# 远江防卫战



出議角包:早川殿、井伊直郎、北条氏康、凤鹿小太郎、甲斐維 登場故将: 徳川家康、本多忠胜、原部半職、福短

性利条件法击破權川家康

败北条件。北条氏原成今川氏真效走

	任务名称	达成条件	备注
	今川崩坏	主破投靠德川军的 久和三篇 满名氏型	
	寝返りの余波	阻止松下之纲接近 浅井政敏	
N	北条家の意地	阻止鸟属元忠等 6 将 入侵城内二阶层	
	半藏对氏真	阻止服部半藏接近 今川氏真	
	家康の里を かけ	护送今川氏真到达 目标地点	
	影の奇袋	1 分钟内击破安藤直次、菅沼贞景	【BONUS-金钱】操作角色中 有风魔小太郎,用他进入东南 的小天守时自动触发(两名敌 将最初在战场地图上不可见)
	徳川の焦り	击破酒并忠次、伊藤 贞次	【BONUS 金钱】在"北条家の意地"的过程中,两名敌将会从东、西两个诘所登场,接近他们时触发
	刺客	击破所有的忍者 队长	【BONUS 武器】"半藏对氏真" 的过程中,忍者队长在今川氏 真附近出现时自动触发
	直虎の思い	击破稻姬	【BONUS-金钱】操作角色中 有并伊直虎,德川军增援出现 后稻姬从西侧诘所登场,用直 虎接近她时触发
	忠胜に挑战	击破本多忠胜	【BONUS-武器】最初本多忠胜位于德川家康南侧,先不要靠近他,等渡边守纲等一将开始进军后,战斗提示避,此时直接近家康,此时直接从南侧接近忠胜,并给他造成一定伤害便可触发

# 骏河防卫战



出战角色,早川殿、甲斐蜒、北条氏康、井伊直虎、

风魔小太郎

<del>登场散将:</del>武田信玄、真田信之。真田孝村、岛左近、

女忍者

今川氏真到达今川馆,《变更后》击破武

田信玄

今川氏真或北条氏康败宠

任务名称	达成条件	备注
今川家崩坏	击破藏名信辉、朝比 奈信置	
氏真を守れ	阻止山县昌景、内藤 昌丰入侵中央砦	
山道へ诱え	2 分钟内引诱真田幸 村到达山道	
高所を押さ える	击破仁科盛信、真田 昌辉、土屋昌次	
本阵奇袭	避开武田军的城砦, 3分钟内从西侧洞穴 入侵武田本阵	
真田の切れ者	击破真田信之	
不稳な砦	<b>出破高坂甚内</b>	【BONUS 武器】入侵山县昌 景初始位置东侧的城砦时触发
安全确保	击破穴山信君、小山 田信茂	【BONUS 金钱】北条氏政等 三将出现后。接近西南的穴山 信君二将时触发
乙女と忍び	击破女忍者	【BONUS- 金钱】操作角色中 有甲斐姬或早川殿,"本阵奇袭"发生后女忍者会从正南的 诘所登场。在其靠近今川氏真前接近就能触发
忠臣を倒せ	阻止武田信玄与岛 左近的合流	【BONUS-武器】中央北砦东 门开启、武田信玄再次进军后, 接近岛左近时触发

# 三曾垰の战い



出<mark>始為色:早川殿、平斐姫、北景氏康、凤鹿小太郎</mark> 登场散将:武田僖玄、女忍者、真田幸村、真田信之。

岛左近

击破武田信宴

**败北条件**:北条氏康、北条氏邦或北条氏服败走

	任务名称	达成条件	备注
0.00	氏邦教出	击破山县昌景、小 山田信茂, 教出北 条氏邦	
	その桥、渡るべか らず	快速连续地击破女 忍者的分身	击破第一个分身后需在 30 秒的倒数内击破第一个
	氏照救出	击破武田胜赖、内藤昌丰, 救出北条 氏照	
	ただ枪にて应える	击破真田幸村	-
	王道见属けるため	击破岛左近	
	退けぬ武田	阻止马场信房、 仁科盛信入侵 志田垰砦	【BONUS 金钱】西北岩开门后二将开始进军、接近他们时触发
	斗将の生还	援护北条纲成与北 条氏照的合流	【BONUS-武器】开战后接 近位于北砦的北条纲成时 触发
	何度でも幸村の 元へ	阻止女忍者与真田 幸村的合流	【BONUS 金钱】真田幸村 出现后,女忍者从正南的 诘所登场,接近她时触发
	武田の結束	阻止真田信之、武 田信廉到达东南砦	【BONUS-武器】东南砦开门、真田信之二将开始进 军后、接近他们时触发

# 忍城の战い



出战角色。厚川殿、甲斐娅、北条氏康、凤鹿小太郎

董塔散将:石田三成、大谷吉维、真田幸村、真田僧之。 直江兼续、鸟左近、上杉景胜。

性利条件》击破石田三成一

敗北条件。北条氏康、咸田长亲或甲斐鉅戰憲

任务名称	达成条件	备注	
民を守れ	击破细川忠兴、加藤 嘉明、胁坂安治,阻 止民兵败走		
民と共に	教援并护送各地的民 兵到达堤防	4	
流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工 作地点		
义の突进	阻止直江兼续、佐竹 义宣到达西砦		
军神の子	击破上杉景胜,突破 南之关		
左近の献身	击破岛左近	_	
二将救援	击破池田辉政、浅野 长政,阻止酒卷翱负。 柴崎和泉守败走	【BONUS-金钱】完成"民を守れ"砦(] 开启后,接近位 于西側的二将时触发	
三将と共に	在酒卷朝负、正木 丹波守、柴崎和崇 守不败走的前提下 获得胜利	【BONUS- 金钱】操作角色中 有甲斐姬,"二将救援"完 成后自动触发	
新婚夫妇	阻止稻姬和真田信之 的合流	【BONUS- 武器】 女忍 者登场后程姬会从西侧的诘所出现,接近她或信之时触发(在此之前不要击破信之)	
潜むくのいち	击破女忍者	【BONUS-武器】女忍者从北条本阵南侧的诘所登场后,接近她时触发	
关东に吹く风	用风魔小太郎阻止真 田幸村入侵天守	【BONUS- 金钱】操作角色中 有风魔小太郎,用他接近真 田幸村时触发	



# 。人取桥の战い



出战角色。伊达政宗、片仓小十郎。

**登场敌将:直江萊续** 

胜利条债: 击破佐竹义置

敗北条件,伊达政家、片仓小十郎或曹守政景策走,主要

更后追加)佐竹义重到达遇却地点



		The state of the s
任务名称	达成条件	<b>备注</b>
桥上の激战	击破大内定纲、金上 盛备	
左月の仇	击破窪田十郎	
本阵への突 破口	击破所有的工作兵,阻 止东砦东门被突破	•
不退转の 鉄壁	击破相马盛胤、相马义 胤、水谷胤重,阻止伊 达成实败走	4
逆转の策	不击破针生盛信的前提 下,击破小野崎义昌	
囮作战	2 分钟内用片仓小十郎 击破 100 名敌兵	【BONUS 金钱】操作角色中 有片仓小十郎, "左月の仇" 发生后自动触发
佐竹の猛将	击破真壁氏干、梶原 政景	【BONUS-金钱】"逆转の策" 发生后二将从中央偏南的诘 所登场,接近他们时触发
义の助太刀	阻止直江兼续、藤田信 吉入侵伊达本阵	【BONUS 武器】"逆转の 策"发生后二将从北侧诘所 發场,接近他们时触发。注 意直江兼续骑马移动很快, 建议提前卡位
退路を断つ	击破白 / 义亲,封锁退 却地点	【BONUS 武器】佐竹军开始 退却后,白川义亲从西北诘 所登场,接近他时触发

# 郡山合战



出越角色。伊达政家、片仓小十郎、杂賀孙市、前田

庆次 🐇

登場故構:上杉景胜、直江兼織

性利益传统法確所有的故籍:

敗北条件。伊达政家或伊达成实策走

任务名称	达成条件	备注
- の丸制压	2 分钟内击破 200 名 敌兵。压制小手森城 二之丸	
二の丸制压	2分钟内击破佐竹义 久、和田昭为、真壁 氏干,压制小手森城 二之丸	
因緣の相手	击破佐竹义重,压制 小手森城	
小手森城包围	击破芦名义广等 4 将	
最上军袭来	击破大崎义隆等 6 将	-
奥州の覇者へ	击破上杉景胜、直江 兼续	
最上军対策・豊	不击破大内定纲的前提 下,击破 100 名敌兵	【BONUS—武器】小十郎提 尔北方有可疑的动向后, 接近大内定纲时触发
最上军对策・武	护送黑胫巾组到达北岩	【BONUS-金钱】完成"最上军对策·壹"后,忍者 队从西北诘所出现时自动 触发
上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点	【BONUS 金钱】小十郎 提示警戒南培周边后本 庄繁长开始移动,接近 他时触发
无谋な特攻	用伊达政宗击破最上 义光	【BONLS 金銭】操作角色 中有伊达政宗, 用他接近 最上义光时触发, 与"政 宗を守る"不能共存
政宗を守る	在伊达政宗的体力降 至一半以下前,击破 最上义光	
天下无双の奥州 霸者	击破 300 名敌兵	【BONLS 武器】最上军大 批援兵出现后自动触发(在 此之前不要击倒最上义光)

# 奥州仕置



出战角色,伊达政家、片仓小十部、杂黄孙市、前田

庚波

登场散将: 石田三成、大谷吉維、其臣信之、直江藩城、 藤堂高虎、长宗我都元亲、島津丰久。前田利家

**胜利条管。由破石田三成《** 

败北条件。 伊达政宗或伊达威实败走

任务名称	达成条件	备注
所詮は寄せ集め	占破 200 名敌兵夺取 湖西砦	
地方の意地	击破岛津牢久、长宗 我部元亲	
焙烙を止めよ	击破藤堂高虎	
中央部夺取	击破任意5名敌将, 压制战场中央	
揺さぶりをか けよ	避开真田军武将,只 击破上杉军武将	
义を挫け	击破直江兼续、真田信之	
里手からの刺客	击破伊集院忠栋、新 纳忠元、秋月种实	【BONUS 金钱】开战后接 近三将时触发
旧友	1分钟内用杂贺孙市 击破长宗我部元亲	【BONUS-金钱】操作角色中有杂贺孙市,用他接近长宗我部九亲时触发
叔父御を止めよ	1 分钟内用前田庆次 击破前田利家	【BONUS 金钱】操作角色 中有前田庆次,前田利家 从东北语所登场后用庆次 接近他时触发
突破せよ	2 分钟内击破字喜多 秀家、丹羽长重,突 破北之关	
合流阻止	阻止石田三成、大谷 吉继的合流	【BONUS-武器】大谷吉继 开始向石田二成移动后, 接近他时触发

# 长谷堂の战い



出战角色: 伊达政家、片仓小十郎、杂賀孙市 登场政将: 上杉景胜、直江兼城、前田庆次、维御前/ 胜利条件: 击破上杉景胜 乘术条件: 伊达政宗或景上义光败老;《变更后追加》

上杉景胜到达遇却地点

任务名称	达成条件	备注
敌中突破	击破 200 名敌兵	
<b>砦夺还</b>	击破色部光长、春日元 忠,压制长谷堂城北砦	
长谷堂城救援	击破本庄繁长、甘柏景 缝,阻止最上义光败走	-
义将奋起	击破直江兼续	-
义光救援	击破所有的铁炮队长	
战国最后の大 倾奇	击破把守西之关的前 田庆次	
剑圣の孙	击破守护北之关的上 泉泰纲	【BONUS 武器】开战后接近位于北侧的上泉泰纲时触发
反攻の系口	击破後并泰信、本村 亲盛	【BONUS-金钱】黑胫巾组开启 大门后,入侵中央东砦时触发
背后を突く	击破沟口左马介、宇 佐美胜行	【BONUS-金钱】上杉景胜开始撤退后,入侵西北的山顶 砦时触发
要冲攻め	击破岩井信能, 压制 营泽山东砦	【BONUS-金钱】我方援军出现、各地砦门开启后、入侵管泽山东砦时触发
母の爱	在 击破 前田 庆 次 之 前 击破 续 御 前	【BONUS-武器】管泽山南岩 开门后,入侵长谷堂城西砦 时触发



#### 桶狭间の战い



出議為色。织田信长、浓姬、羽柴秀吉、前田利家、 **柴田胜家、前田庆次、阿市** 

**登場散梅:** 今川义元、篠川家康、脈部半蔵、并伊直虎

性利条件: 击破今川义元(安更后) 击破德川家康

败北条件: 织田信长败走

任务名称	达成条件	备注
丹下砦を夺取 せよ!	击破赖名氏俊, 夺取 丹下砦	
善照寺砦を夺取 せよ!	击破服部半藏、吉田 氏好,夺取善照寺砦	
奇袭实行	5 分钟内从山崖道入 侵今川本阵, 奇袭今 川军	
东砦を突破せよ	击破井伊直虎, 夺取 东砦	
忠臣の最期	击破井伊直盛、朝比 奈泰朝	
敌前逃亡许さず	阻止鹈殿长照到达鹫 津砦	
油断している隙 を突け	击破由比正信, 夺取 中岛砦	【BONUS 金钱】入侵中央 的中岛砦时触发
逃げる荷驮兵	阻止所有的荷驮兵到 达退却地点	【BONUS-武器】击破今川 义元、敌军溃逃后,荷驮 兵开始向退却地点移动, 接近任意荷驮兵时触发
鸣海城攻略	击破冈部元信、松井 宗信、山口教维,夺 取鸣海城	【BONUS-武器】操作角色中没有前田利家,用他入 侵西侧的鸣海城时触发
功を上げねば	3 分钟内用前田利家 击破冈部元信、松井 宗信、山口教维	

# 信长上洛战



出藏角色,明智光秀、浅井长歌、羽柴秀吉、杂賀孙市、 業田胜家、前田利家、阿市、泳姫、宁宁、前田庆次》 登场政制: 松永久秀、竹中半兵卫、黑田官兵卫、小少将、 石川五右卫门、柳生宗矩

利益性。击破松永久秀、斋藤龙兴

纵田信长或羽柴秀吉败走



任务名称	达成条件	备注
最后の仕上げ	护送荷驮兵到达墨俣	28
官兵卫の罠	击破蒲生贤秀、蒲生 定秀	
官兵卫说得作战	击破黑田官兵卫	-
焰で灭せ	击破柳生宗矩、井上 道胜,确保火计地点	
斋藤の灭亡	击破斋藤龙兴、竹中 半兵卫	
挑发に兴じる	阻止小少将、筱原长 房接近织田信长	
墨俣を守れ!	在一夜城完成前,阻 止敌将入侵墨俣城	【BONLS- 武器】操作角色中 有羽柴秀吉或杂贺孙市,墨 俣建城的过程中自动触发。 注意西北方会增援两名敌将, 建议提前派人卡位
好敌手への斗 争心	用明智光秀击破三好 义继、简井顺庆	【80NUS- 金钱】操作角色 中有明智光秀, 墨俣建城 后二将从东侧诘所登场时 触发
故乡を灰ほす 党悟	用浓姬击破竹中重矩、 可儿才藏、长井道利	【80NUS 金钱】操作角色中有浓姬,稻叶山城开门后竹中重矩门将从我方火计地点附近登场时触发
扫讨战	击破所有的敌将	【BONUS 武器】松永久秀出 阵后一段时间, 一好一人众 从各处登场时自动触发(在 此之前不要击破久秀)

# 。六条合战



阿市、浓娅、竹中半兵卫(

登场散将;小少将、杂赞孙市、石川五右卫门

击破小少将

败北条件。是利义昭敦走《美更后迪加》黎田曾长

败走

任务名称	达成条件	<b>备</b> 注
本国寺包围网	击破後原长房,阻止 字野弥七败走	
不可解な袭击	阻止焙烙兵入侵本国寺	I
绝体绝命	击破安宅信康、十河 存保	
敌军歼灭	击破三好康长、简井 顺庆	
执念の复仇	击破斋藤龙兴、长井 道利	
一好を屠る	阻止二好长逸、二好 政康、岩成友通到达 退却地点	•
仲间の危机	击破门守备头, 将我 方武将从东砦救出	【BONUS-金钱】操作角色中有明智光秀和浅井长政,杂贺孙市登场后,用任意一人进入东砦时触发
佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足 利义昭	【BONUS-武器】杂贺孙市 从中央请所登场后,接近 他时触发
派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到 达工作地点	【BONUS 武器】石川五右 卫门登场、用冰块封锁道 路后,接近他时触发
信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长	【BONUS-金钱】三好三人 众开始撤退准备后,织田 信长提示砦内有可疑的动 向,进入提示的任意砦中 发现铁炮队长时触发。建 议先去距离信长最近的东 南岩

# 金ケ崎撤退战



出<mark>战角色:松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、秦兰丸、</mark> 羽兼秀吉、竹中半兵卫、篠川家康、黑田官兵卫、集 田胜家

登场政等: 浅井长政、阿市、瀛堂高虎、大谷吉继 游别条件: 我方所有武务到达迟却地点: | 交更相。 击破浅井长政、朝仓义景

<u>则北条件。</u>织田倍长败走,或我方武将败走 3人以上。

任务名称	达成条件	备注
故の围いを突破 せよ!	击破远藤直经、海北 纲亲,确保退路	
朽木越え	护送织田信长与朽木 元纲合流	
藤堂高虎の待ち 伏せ	击破廢堂高虎	-
大谷吉継の待ち 伏せ	击破大谷吉继	-
姫样との战いは 御免	只击破侍女,说得 阿市	【BONUS 金钱】操作角色 中有羽柴秀吉或柴田胜家, 各地开门后用其与阿市接 近时触发
总退却	护送我方所有武将到 达退却地点	【BONUS- 武器】织田信长 撤退后直到任意武将顺利 退却前我方无败走。便能 自动触发
遠遇	击破斋藤龙兴	【80NUS-金钱】操作角色 中有竹中半兵卫,用他接 近斋藤龙兴时触发
浅井长政と朝仓 义景	2分钟内击破浅井长 政、朝仓义景	【BONUS 武器】"总退却" 完成后,二将登场时才会 自动触发

# 野田福岛の战い



出战角色。羽柴秀吉、竹中半兵卫、织田信长、明智光秀、森兰丸、松永久秀、柴田胜家、前田利家 臺編政等:杂賀孙市、小少将、浅井长政、藤堂高虎、 大谷吉織、阿市

時利益的: 击破三好长進、三好政康、岩成友道: 一妻 更居)击破浅并长政。



1		The second in	
	任务名称	达成条件	备注
	弹压	击破香西佳清、二好 政胜	
	野田城攻略	击破荒木村重、富田 運政,压制野田城	
	すべてを燃やし 尽くす	击破斋滕龙兴, 为火 计做准备	
	海烈性をりなれ 攻击	並城小少様。三旬改 康、岩成友通	
	福岛城の救援	阻止 藤堂高虎、大谷 吉继到达福岛城	
	信长の苛烈な 选择	击破阿市	Г
	手加減はしない	2分钟内击破 200 名 敌兵	【BONUS-武器】入侵香西 佳清、三好政胜初始位置 南侧的城砦时触发
	孙市との约束	不击破杂贺众的前提 下,击破前波击继、 富田长重、细川信良	【BONUS-金钱】操作角色 中有羽柴秀吉。用他接近 西南诘所边的杂贺孙市时 触发
	义昭を说得	击破三好长逸、摄津 晴门、二渊藤英	【BONUS-武器】三好长逸 说得二将反叛后,接近他 们时触发
,	无抵抗な相手と は脱えない	不击破民兵的前提下, 击破十河存保等 4 将	【BONUS-金钱】操作角 色中有羽柴秀吉或竹中 半兵卫,福岛城起火、 内门开启后,用其进入 城内时触发
	脱出阻止	阻止安宅信康、二好 康长从福岛城脱出	【BONUS-金钱】操作角色中有织田信长、明智光秀、森兰丸或松永久秀,二将从西北诘所登场并开始撤退时触发

# 人後の战い



出<mark>线角色:</mark> 明智光秀、松永久秀、叙田信长、浓矩、 羽蝶秀吉、竹中半兵卫、黑田官兵卫、森兰丸、明田 庆次、前田利家、阿市、柴田胜家

登场教<mark>等</mark>: 真田幸村、真田信之、岛左近、女忍者 胜利备带:击破武田胜赖

<mark>败术条件</mark>。织田信长或臭平信昌败走; (变更后追加) 武田胜赖到达退却地点。

任务名称	达成条件	备注
战斗开始1	击破真田信之、真田 幸村	
骑马队第一阵 驱逐	引诱真田信纲、原昌 胤到达马防栅	
弱点急袭	阻止岛左近、士屋昌 次入侵长後城	
长筱城包围缓和	击破三枝昌贞、和田 业繁,压制鸢巢山砦	
舎て身の殿	击破马场信房等4将。 阻上我方我将败走	
兄弟の奋斗	击破真田信之、真田 幸村	
捕らわれの身	击破高坂昌澄,阻止 鸟居强右卫门败走	【BONUS 金钱】入侵北砦 时触发
油断大敌	击破女忍者,阻止兵 粮库守备头败走	【BONUS-武器】女忍者从 东北的诘所登场后,接近 她时触发
要所夺还阻止	击破迹部胜资,阻止 奥平贞能败走	【BONUS 武器】迹部胜资 从西砦登场后,接近他时 触发
长筱城包围完全 消灭	击破真田昌辉、压制 西砦	【BONUS-金钱】入侵西砦 时触发(迹部胜资登场后 开门)

# 。纪州征伐



出战角色,织田信长、羽柴秀吉、明智光秀、森兰丸。 竹中半兵卫、黑田官兵卫、浓娅、前田利家、前田庆次、 阿市、柴田胜家

查场政格: 杂資孙市、小少梅、毛利元獻、小早川隆景、松永久秀、柳生宗矩、石川五右卫门。

胜利条件。击破杂赞孙市;(变更后追加)击破松永久秀、

毛利元就

敗北条件。织田信长败走,或我方武将败走5人以上

任务名称	达成条件	备注
杂贺众歼灭	击破 200 名敌兵	-
いつかのお礼	击破小少将	-
急袭	击破毛利辉元、乃美 宗胜、白井贤胤	
炎の中で	击破柳生宗矩等5将	-
あくまで抗う	击破所有的焙烙兵	-
共通の敌	击破本多正信、森 好久	【BONUS-金钱】覆北、 砦和中央西砦开门后。 将奋起时自动触发
配阵图を拜借	击破二好政康, 夺取 配阵图	【BONUS 武器】中央区域被烟尘覆盖后,接近中等 语所边的三好政康时触》 (完成后可以在地图上和 到烟尘区域的敌将)
策を封じよ	1分钟内击破小早川隆景	【BONUS 武器】入侵山] 磐中计后,小早川隆景/ 北侧洁所登场,接近他的 触发
织田本阵死守	击破饭田义武、弘中 方明	【BONUS 金钱】 "炎の。 で" 发生后, 二将从山」 砦织田本阵出现, 接近付 们时触发
助っ人大泥棒	击破石// 五右卫[·]	【BONUS 金钱】石川五本 卫门从西南诘所登场后, 接近他时触发



# 本能寺の変



出<mark>战为色</mark>。明智光秀、加拉夏、柳生宗矩、杂贺孙市、

长宗我部元亲、小少将

登场散将: 织田信长、浓娅、寨兰丸。

**農利条件**。击破织田信长

· 明智光秀或明智秀满败走。

任务名称	达成条件	备注
本阵防卫	击破村田吉五、金森 长则	
二条城包围	击破福富秀胜、毛利 良胜,包围二条城	
增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直 则到达本能寺	中央有几条街道是可以进入的(地图上不显示), 建议提前包抄
父を守るため	击破织田信忠	-
武炼 友を讨つ	击破森兰丸	-
试炼・魔王の妻 を讨つ	击破浓姬	-
赖みの纲	阻止织田长益、前田 玄以到达退却地点	【BONUS-金钱】"一条城包围"发生后南屋敷开[], 二将开始撤退,接近他们时触发
先手を打つ	击破村并贞胜、村井 宗信	【BONUS-武器】织田信忠 所在二条城房间东侧有一 条通往妙觉寺的密道,接 近_将时触发
矢の雨	2 分钟内击破橹上所 有的马兵长	【BONUS-金钱】接近本能 寺、受到弓箭袭击后,破 坏倦时触发
本阵危机	阻止汤浅甚介、小仓 松寿入侵明智本阵	【BONUS 武器】本能寺起 火后二将从西侧洁所登场, 接近他们时触发
最后の试炼	用明智光秀以无双奥 义击破织田信长	【BONUS 金钱】操作角色 中有明智光秀,本能寺本 殿开门时自动触发



# 山崎の战い



出战为色;石田三成、大谷杏维、羽柴秀吉、黒田官兵卫、

加藤清正、福岛正则、宁宁村

臺場改構: 明智光秀、加拉夏、长宗教都元素、小少将、

柳生宗矩

性利条件:击破明智光秀

败北条件。羽柴秀吉或羽柴秀长败走。



		- B
任务名称	达成条件	告注
前线构筑	在我方武将败走前, 击破任意 4 名敌将	
<b>麓砦を守れ</b>	阻止津田信春、津田 重久入侵天王山麓砦	
山顶を确保せよ	击破天王山山顶的 5 名敌将	
四国からの刺客	击破长宗我都元亲。 小少将	
ガラシャの觉悟	击破加拉夏	-
补給部队を狙え	阻止荷驮兵到达退却 地点	【80NUS 金钱】明智南砦 开门后,入侵时触发
若虎たちの山 登り	1分钟内到达天王山 山顶	【BONUS-金钱】操作角色中有加藤清正或福岛正则, 天王山麓砦北门开启时自 动触发
鬼左近と共に	在岛左近的体力降至 一半以下前取得胜利	【80NUS- 武器】 我方到达 天王山, 岛左近登场后快 速完成"山顶を确保せよ" 时触发
離から追い诘 めよ	击破阿闭贞大、小川 祐忠	【BONUS 武器】明智中央 砦、南磐开门后,接近二 将时触发

### | 残ヶ岳の战い



出战角色。石田三成、大谷吉维、羽柴秀吉、黑田官兵卫、 加藤清正、福品正則、宁宁、岛左近 登场政幕:柴田胜家、阿市、前田利家、前田庆次 胜利条件、击破柴田胜家

		E	
	任务名称	达成条件	备注
1	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、 佐久间安政, 阻止 中川清秀败走	
	贱ヶ岳砦を夺还 せよ	击破德山秀现,夺 还贱岳砦	
,	分かってくれ 利家	<b>主破前田利家</b>	无法彻底击破,利家会撤退
	上杉との密约	在直江兼续的体力 降至一半以下前击 破任意 4 名敌将	
	鬼柴田の磐攻め	阻止柴田盛政入侵 岩崎山砦	【BONUS- 武器】 "大岩山砦を 守れ" 发生后柴田胜政从东南 诘所登场,接近他时触发
	七本枪の武名	2 分钟内击破 200 名敌兵	【80NUS- 金銭】操作角色中 有加藤清正或福岛正则。完 成"大岩山砦を守れ"后自 动触发
The same	倾奇者、推参!	击破前田庆次	【80NUS 武器】在"分かってくれ利家"发生时战斗提示避开前田庆次,只要主动接近庆次并给他造成一定伤害便可触发
	鬼柴田の骑马 突击	击破毛受胜照和所 有的骑马队长	【BONUS- 金钱】 "上杉との密 約" 发生后, 毛受胜照从西北 诘所登场, 接近他时触发
-	悲恋の结末	击破阿市	【BONUS-金钱】操作角色中 有羽柴秀吉或大谷吉继,柴 田本阵开门后用其接近阿市 时触发

# 小牧长久手の战い。選及の

出<mark>战角色:大谷吉维、加藤清正、羽柴秀吉、宁宁、</mark> 福岛正则、黑田官兵卫、前田利家、岛左近、

登场敌将: 德川家康、本多忠胜、稻城、井伊直虎、 服部半藏、藤堂高虎

**脸刺条件**。击破德川家康、叙田信雄

败北条件:羽柴秀吉、羽柴秀次或石田三咸败走。

任务名称	达成条件	各注
阳动	击破 200 名敌兵	
小牧山城を驱か 上がれ!	4分钟内到达小牧 山城	
足止め	击破井伊直虎、稻姬	
小牧山城攻略	1 分钟内击破织田 信雄	
[]番	击破藤堂高虎	
别动队の快进击	击破平岩亲吉、鹈殿 氏长, 压制东南砦	【BONUS 金钱】开战后入侵东南砦时触发
借りは返す	用大谷吉继击破服 部半藏等 5 将	【BONUS 金銭】操作角色中 有大谷吉继, "小牧山城を 驱か上がれ!" 发生后自动 触发, 与"迎击军强し"不 能共存
迎击军强し	击破服部半藏等 5 将	【BONUS 金钱】操作角色中没有大谷吉继,吉继开始向羽柴别动队移动后,接近石田一成时触发
时间稼ぎ	击破鸟居兀忠、神 原康政	【BONUS 金钱】德川军向乐 田城进军后二将从中央诘所 登场,接近他们时触发
羽柴秀次、危っし	阻止大久保忠世、 石川数正、板仓胜 重入侵乐田城	【BONUS-武器】德川军向乐 田城进军后二将从小牧山城 东登场,接近他们时触发
再战	击破本多忠胜	【BONUS 武器】在完成"小牧山城攻略"前先击倒本多忠胜一次,他从德川本阵再度登场时就会自动触发

# 四国征伐

(变更后追加)羽柴秀吉败走



出战角色:黑田官兵卫、小學川隆景、石田三成、岛左近、加藤清正、福岛正則、宁宁、大谷吉继、藤堂高虎。 登场故事、长宗我却元余、小少排、加拉夏、柳生宗矩 胜利条件。击破长宗我都元素 败北条件:黑田官兵卫、羽柴秀长或蜂须贺小六败难。



		Ď
任务名称	达成条件	备注
进路を开け	击破福留仪重等 4 将	
伏兵击破	击破柳生宗矩	
团结を断つ	2 分钟内引诱小少 将到达北砦,然后 将其击破	
天下人の战	5分钟内击破香宗 我部亲泰等5将	•
少女の意地	击破加拉夏	-
女の意地	击破小少将	-
左近奋起	用岛左近以无双奥 义击破柳生宗矩	【BONUS-金钱】操作角色中 有岛左近、用他接近柳生宗 矩时触发,与"伏兵击破" 不冲突
船を守る	阻止熔烙兵入侵一 之船	【BONLS-武器】毛利军向长宗我部军进军后,焙烙兵从我方本阵西南的请所出现,接近他们时触发
海上に浮かぶ砦	击破佐竹亲直, 压制海上砦	【BONLS 金钱】焙烙兵登场 后东北砦南门会开启,入侵 南侧的海上砦时触发
战术の基本	阻止中岛可之 助与 加拉夏的合流	【BONUS- 金钱】操作角色中有黑田官兵卫, 小少将第二次登场后, 中岛可之助从加拉夏东侧的诘所出现时触发。由于两人的合流很快, 建议先把加拉夏打成残血状态
ねね奋起	30 秒内用宁宁击破 久武亲直	【BONUS 金钱】操作角色中 有宁宁, 完成"少女の意地" 后自动触发
压胜せよ	2 分钟内击破长宗 我部元亲	【BONLS-武器】在长宗我部本阵开门前,从西侧悬崖发动突袭后自动触发

# 九州征伐



出域角色。立花宗茂、立花简千代、丰臣秀吉、大谷吉维、 黑田官兵卫、小早川隆景、燕堂高虎、长宗我都元素、 小少将、加藤清正、石田三成 登场改将:烏津义弘、烏津丰久、凤鹿小水郎 胜利各等。 古破島津义久 (变更后追加) 奇破島津 丰久

任务名称	<b></b>	备注
城门突破	击破守卫中央关的山田 有信、种子岛久时	
立花军教授	击破桦山久高、野村忠 敦、猿渡信光,阻止内 田镇家、高野大辅败走	
立花山城救援	击破新纳忠元、頴娃久 虎,阻止由布惟倍败走	
鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家 久、岛津忠长	
鬼岛津の意地	击破岛津义弘	_
转ばぬ先の杖	1 分钟内击破岛津忠辰、 高桥种冬,牵制岛津军	【BONUS-金钱】开战后接近位于南侧的二将时触发
立花山城南砦突破	†分钟内击破伊集院忠 栋、上井觉兼,突破立 花山城南磐	【BONUS- 金钱】入侵立 花山城南砦时触发
立花山城东砦 突破	1分钟内击破星野吉实、 星野吉兼,突破立花山 城东砦	【80NUS-金钱】入侵立 花山城东砦时触发
岛津一の智者	阻上岛津岁久、岛津忠 恒入侵丰臣本阵	【BONUS-武器】我方包 围岩屋城后,二将所在 的南砦开门,接近他们 时触发
风梅の弟	击破风魔小太郎, 阻止 立花直次败走	【BONUS-武器】立花山城东砦开门后,立花宽次会出现在东北语所附近,接近他时触发

#### 小田原征伐



出战角色: 本臣秀吉、前田利家、篠川家康、本多忠胜、小學川隆景、黑田官兵卫、島津义弘、島津丰久。 伊达政宗、片仓小十郎、得生宗廷、立花宗茂。立花 街千代、长宗我都元宗、小少将

學構故有:北条氏康、早川職、甲妻罐、鳳鹿小太郎 股利条件。 击硫北条氏康

敗北条件:丰臣秀吉敗走

任务名称	达成条件	备注
武力行使	击破 200 名敌兵	-
番熊	<b>击破甲斐姬</b>	-
の丸大激战	击破北条氏直等5将, 压制二之丸	
一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体, 阻止宇喜多秀家败走	
家族を守る	击破早/1 般	
南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾顕 长、成田氏长	【BONUS 武器】开战后接近位于南侧的二将时触发
不 屈 の 北 条 军 · 壹	击破所有的铁炮队长	【BONUS-金钱】操作角 色中有岛津乂弘或岛津 丰久,入侵东側的莲池 时触发,与"不屈の北 条军・武"不能共存
不屈の北条军・威	<b>上破所有的焙烙兵</b>	【BONUS-金钱】操作角色中有立花阁千代、立花宗茂或长宗我部元亲,入侵东侧的莲池时触发。注意如果人选同时满足"壹小贰"的条件,两个只会出现其一
兵粮を断つべし	击倒上田宪定、皆川广 照、松田宪秀	【BONUS 金钱】入侵东 北的城米曲轮时触发
諦めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康的合流	【80NUS-武器】北条氏 康重新登场后,早川殿 和甲斐姬会从舍曲轮东 侧的诘所出现,接近她

# ※ 美ヶ原の战い(西军)



出战**角色。石田三咸、大谷吉繼、小少将、立花**简千代、 島津义弘、島津率久、岛左近

从选人时就可以看出本关比较特殊,岛津义强。 辛久是固定组队,而大谷言维和岛左近不能同时出战。 实际上根据选人的不同,本关的任务和流程也会发生 不小的变化,共分为三种——A、大谷言继出阵。或言 继、左近和岛津叔侄以外的角色出阵; 即。据左近出阵。 C、岛津叔侄出阵。

登场教将: 并伊直虎、福岛正则、藤堂高虎、加藤清正 於刊条件: 击破镰川家康; 《变更质》,击破加藤清正 福岛正则、藤堂高虎 敗北条件: 石田三成聚走,或章方任意贯得到达西军 本能



任务名称·A	达成条件・Α	备注·A
黑田队を破れ	击破黑田长政、桑山 元晴、蜂须贺至镇	
空弁当	2 分钟内击破 300 名敌兵	
正则の特攻	击破福岛正则、可 儿才藏	•
东军动く	阻止井伊直政等 4 将入侵西军本阵	
小早川の里切り	击破小早川秀秋等 5 将,阻止户田胜 成、平塚为广败走	•
死线を越えて	3 分钟内击破任意 6 名敌将	•
宇喜多との共斗	击破山内一丰、池 田辉政,阻止宇喜 多秀家败走	【BONUS-金钱】字喜多秀家 到达东北砦后二将会从诘所 登场,接近他们时触发
小西との共斗	击破加藤嘉明,阻 止小西行长败走	【BONUS 金钱】开战后接近加藤嘉明时触发
动け岛津	1分钟内击破金森 可重、织田长孝, 令岛津军出阵	【BONUS 武器】各地开门后接近岛津义弘、丰久所在的城砦时触发
本阵を狙う牙	击破并伊直虎	【BONUS-武器】井伊砦开门 后直虎会向我方本阵进军, 接近她时触发

登场政将:本多忠胜、并伊直虎、福岛正則、藤堂高虎、 加藤清正。 击破德川家康; (变更后)击破本多忠胜 败北条件。石田三成败走,或敌方任意武将到达盔军 本阵

任务名称·B	达成条件·8	备注・B
福島・井伊连合	击破福岛正则等 4 将	
左近の特攻	1 分钟内击破占田 织部、筒井定次, 压制东军入侵路	
北の防卫战	击破黑田长政、桑 山元晴、蜂须贺至 镇,阻止宇喜多秀 家败走	
直虎队出击	阻止井伊直虎等 4 将入侵岛告	
大规模战斗	2 分钟内击破任意 4 名敌将	
友を越えて	阻止 藤堂高虎等 6 将入侵西军本阵	
岛津へ出阵要请	1分钟内击破金森 可重、织田长孝, 令岛津军出阵	【BONUS-金钱】开战后接近岛津义弘、丰久所在的城砦时触发
毛利へ出阵要请	2 分钟内击破300 名敌兵,确保西军 到着地点	【BONUS 金钱】开战后接近 南侧的吉川广家时触发
小西队を救え	击破加藤嘉明, 救 出小西行长	【BONUS-武器】开战后接近东南的小西行长时触发
后诘急袭	击破山内一丰等 4将	【BONUS 武器】山内一丰等 从东南砦出现后,接近他们 时触发



<del>型场散将:本多忠胜、并伊直虎、福岛正则、藤</del>堂高虎、 加萬清正

**街破樓川家康**》(麦更馬)街破本多忠胜 **東北条件。石田三蔵、鳥津义弘或島津率久駛走**。

任务名称・C	达成条件·C	备注·C
寡兵ゆえの选择	击破井伊直政等 4 将	
东军の出鼻を 挫け	击破黑田长政、桑山 元晴、蜂须贺至镇	
本阵を守れ	阻止可儿才藏等 4 将入侵西军本阵	
‡久の诱导作战	击破细川忠兴、织 田长益、古田织部	
岛津の战い	3 分钟内击破任意 5 名敌将	-
宇喜多秀家救出	击破平野长泰、救 出宇暮多秀家	【BONUS 金钱】北之关开门 后,接近宇喜多秀家时触发
小西行长救出	击破加藤嘉明, 救 出小西行长	【BONUS 金钱】北之关开门 后,接近小西行长时触发
高虎、悲壮なる 覚悟	击破藤堂高虎	【BONUS- 武器】告继战死、 大谷砦北门开启后,在本多 忠胜出阵前接近藤堂高虎时 触发
直虎、决意の 进军	击破井伊直虎	【BONUS 武器】井伊砦开门 后直虎会向岛津义弘进军, 接近她时触发

# 美ヶ原の战い (东军) 確度9



出战角色:镰川家康、本多忠胜、福岛正则、藤堂高虎、

并伊直虎、加藤清正。

登场散将。石田三成、岛左近、大谷育雄、高洋义驻、 島津丰久。

击硫石田三咸

败北条件。 德川家康或黑田长政败走

任务名称	达成条件	备注
岛津の突出	击破岛津义弘、岛津丰久	
毛利妨害の要	护送吉// 广家到达退却 地点	
味方を守れ	击破字喜多秀家等5将, 阻止我方武将败走	
大简妨害	阻止松野重元等3将入 侵东军本阵	
先を读む大谷	协助小早川秀秋, 击破 大谷吉继、平塚为广、 户田胜成	
生きるための 撤退	阻止岛津义弘到达退却 地点	
先锋援护	协助松平忠吉、可儿才 藏击破川口宗胜等4将	【80NUS 武器】开战后接近忠吉、才藏任意一人时触发
先锋の底力	2分钟内用福岛正则击破 200名敌兵	【BONUS 金钱】操作角 色中有福岛正则,开战 后自动触发
毛利军歼灭	协助吉川广家、击破毛 利秀元等4将	【BONUS- 金銭】事先完成"毛利妨害の要"、 在吉川广家再度登场后 接近他时触发
决死の突击	阻止岛左近、蒲生氏乡 入侵东军本阵	【BONUS 武器】西北关 开门后,岛左近二将会 从北侧进军,接近他们 时触发
鬼の目にも泪	在岛津义弘退却前,击 倒岛津丰久	【BONUS: 金钱】 操作角色 中有井伊直虎, "生きる ための撤退" 发生后, 用 她接近二将时触发

# 

# 大坂の阵



· 福川家康、藤堂高虎、柳生宗矩、直江姜绿、 上杉景胜、早川殿、伊达政宗、片仓小十郎、立花宗茂。 登场故等。其田幸村。甲斐娜、小少将。女忍者。果 魔小太郎

击破丰臣勇赖、真田幸村

敗北条件、徳川家康或徳川秀忠敗走。《変更后追加》

丰臣秀赐到达退劫地点

	任务名称	达成条件 "	备注
	决战の火盖	击破毛利胜永等 4 将	
	城内に侵入せよ!	击破甲斐姬、小少将, 入侵大坂城	I
	大坂城内の攻防	4分钟内击破塙团右 Til等6将	
	大簡停止	击破风魔小太郎,阻 止守备头败走	4
	丰臣家灭亡	阻止丰臣秀赖到达退 却地点	•
	决死のお手传い	在真田丸外击破山川 贤部、内藤元盛	【BDNUS: 金钱】 "大坂城 内の攻防" 发生后,接近 真田丸里的二将时触发。 完成后时限増加5分钟
	真田丸陥落せり	击破 吳田盛高、中岛 氏种,压制真田丸	【BONUS-武器】真田丸 请所开门后,入侵其中 时触发。建议直接冲进 去秒掉二将,等大段剧 情对话过后自然会弹出 任务完成提示
	9.6 B. (1)	秀忠	【mbils 金也】 以上小东 郎登场后女忍者会从东侧 的诘所出现,接近她触发
	死に花を	用直江兼续以无双奥 义击破真田幸村	【BONUS-金钱】操作角色 中有直江兼续,真田幸村 开始向徳川家康突击后, 秀赖死亡时自动触发(在 此之前不要击破幸村)
	新时代に向けて	阻止毛利胜永等 4 将接近德川家康	【BONUS 金钱】操作角色中有伊达政宗或立花宗茂,完成"丰臣家灭亡"后, 大坂五人众从西南、东南 诘所登场时自动触发
2	死なせない	阻止甲斐姬、女 <i>恩</i> 者 和真田幸村的合流	【BONUS 武器】真田幸村 开始向德川家康突击后, 女忍者、甲斐姬分别从东、 西诘所再次登场,接近任 意一人时触发



# 天目山の战い



出战角色:真田幸村、真田信之、女忍者、島左近 <del>登场故将</del>。织田信长、明智光秀、篠川家康、稻姬。 北条氏康、风魔小太郎、寨兰丸、漆姬、前田庆次产 武田胜赖到达天日山山顶: " 变更后 》 "

確前田庆次-

**败北条件。武田胜赖、真田僧之诚真田幸村败走。《퉃** 

更后)真田慎之或真田幸村败走。

任务名称	达成条件	备注
不忠者成败	击破穴山信君、木曾 义昌、小山田信茂	
活路を开げ	击破明智光秀, 突破 中央砦	
徳川军を退けよ	击破德川家康、稻姬	_
混沌への扇动	击破风魔小太郎和所 有的忍者队长	
麓の番人	击破森"丸,突破飞 騨口砦	
最后の猛攻	击破浓姬等 5 将	-
御旗を守れ	击破森长可、毛利秀 赖,阻止武田荷驮队 败走	【BONUS-武器】开战后接 近二将时触发
竹林に潜む景	击破所有的忍者队长	【BONUS 武器】进入中央 砦南側竹林,发现任一忍者 时触发
かつての战友	阻止北条氏康、北条 氏政、北条氏照入侵 骏河口砦	《BONUS-金钱》压制骏河口砦后,北条氏康二将从其东侧的诘所登场,接近他们时触发
元凶	击破织田信长	【BONUS-金钱】木曾口砦 北门开启、织田信长开始进 军后,入侵织田本阵时触发
忠节を赏く男	击破金森长近,阻止 小宫山友暗败走	【BONUS 金钱】织田本阵 开门后,小宫山友晴从中央 竹林的诘所登场,接近他时 触发

# 神流川の战い



出战角色。真田幸村、真田懷之、前田庆次、玄忍者 登場散得: 北条氏康、年川殿、甲斐塔、凤麓小太藤。 击破北条氏康 败北秦州。泷川一益、真田信之或真田幸村败走

任务名称	达成条件	备注
真田军の初阵	击破山角定胜、石卷 康敬、狩野泰光、阻 止泷川益氏败走	
信之の作战	从南侧接近并击破军 配山南砦的北条氏邦	•
北条の结束	击破北条氏政	-
后退命令	击破猪俣邦宪等 4 将	-
一益の误算	击破大道寺繁政、垪 和氏续、松田宪秀。 阻上泷川一益败走	
笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势 贞运、松田康乡	
昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿 政友,阻止真田昌幸 败走	
西砦の战い	击破早川殿	【BONUS: 武器】金窪城西 砦北门开启后,接近早川 殿时触发
疾风のごとく	<b>击破甲斐姬</b>	【BONUS-金钱】操作角色中有女忍者,从忍道接近甲斐姬时触发
人生の前輩	用协力无双奥义击破 风魔小太郎	【BONUS 会钱】操作角色 为真田幸村和前田庆次, 或具田信之和前田庆次, 完成"笑う狮子の牙"后, 风魔从东南诘所登场并进 军时自动触发



# 第一次上田城の战い

出战角色: 真田幸村、石田三成、真 难度 8 本田僧之、玄忍者、島左近、直江兼線 · 臺場改構: 德川家康、本多忠胜、福堰、并伊宜虎、服郡半國 · 走破徳川家康 · 黄田昌本武真田僧之東達

	任务名称	达成条件	备注		
	勇を见せる	击破平岩亲吉、鸟 居忠政、铃木重好			
	大手门の恐怖	2 分钟内引诱大须贺 康高到达大手门	•		
サストー	一网打尽の大火	在并伊直虎突破二之 丸北门前,击破柴田 康忠、冈部长盛			
	民との共斗	协助民兵, 击破服 部半藏和所有的忍 者队长			
	果敢に追击	阻止本多重次、渡 边守纲渡过神/I	-		
l	徳川の守护神	击破本多忠胜	-		
	户石城防卫		【BONUS-武器】北砦东门 开启后,接近酒井忠次二 将时触发		
	矢泽城防卫	击破大久保忠邻、 大久保忠佐,阻止 矢泽赖康、矢泽赖 纲败走	【BONUS 武器】北砦东门 开启后,接近大久保二将 时触发		
	信之の思いやり	用真田信之击破 稻姬	【BONUS 金钱】操作角色中有真田信之,稻姬出阵时自动触发,与"猪突猛进" 不能共存		
	猪突猛进	击破稻姬	【BONUS 金钱】操作角色中没有真田信之,南砦开门后接近稻姬时触发		
	义の完全胜利		【BONUS- 金钱】操作角色 中有真田幸村、石田三成 或直江兼续,接近德川本 阵时自动触发		



# 忍城の战い



出城角色: 真田幸村、直江兼续、真田僧之、大谷吉維、 上杉景胜、女忍者、石田三咸、島左近、積極 登场故将: 甲斐姫、早川殿、貝麗小太郎、北条氏康 胜利条件: 古破成田长亲 赚北条件: 石田三成或长東正家康走

任务名称	达成条件	备注
水攻め准备	护送细川忠兴、加 藤嘉明到达西南砦	
提防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松 田康长、松田康乡	
提防を守れ・貳	3 分钟内击破酒卷剃负	
姫君の合流	阻止甲斐姬和早川 殿的合流	
相模の狮子来临	阻止 北条氏康到达 忍城天守	
风魔忍暗跃	阻止忍者队长与酒卷物负的合流	【BONUS-金銭】"提防を守れ・煮"的过程中,风 脆小太郎登场的同时忍者 队长从南侧语所出现,接 近他们时触发
救援奔走・壹	击破正木丹波守、 王生义雄,阻止佐 竹义宣败走	【BONUS 武器】中央砦开门后二将开始进军,接近他们时触发
救援奔走・武	击破伊东政世、千 叶直重,阻止宇喜 多秀家败走	【80NUS-金钱】西北砦开门后一将开始进军,接近他们时触发
绊の力	在我方武将无败走 的前提下获得胜利	【BONUS-金钱】操作角色中有石田一成,北条氏照、 氏光登场时自动触发
駆ける凶风	阻止风魔小太郎入 侵审臣本阵	【BONUS 武器】北条援军到来后,风魔从南侧诘所出现,接近他时触发
夫妇の力	用稻姬和真田信之 以协力无双奥义击 破成田长亲	【BONUS 金钱】操作角色 为稻姬和真田信之,二人 进入忍城天守时自动触发

# 第二次上田城の战い(西军)

任务名称	达成条件	备注
统击作战	引诱最上家亲、土 岐定义到达大手[]	
忍び对决	找到井击破服部半 藏的本体	
村を守れ	击破牧野康成、牧野 忠成,阻止堀田兴重、 石并舍人败走	
追击阻止	击破早川殿等4将	
稲姫の忧しさ	击破稻姫	*
忍び发见	3 分钟内找到并击破 所有的忍者队长	【BONUS-武器】进入上田城内的隐藏通路(各草堆后), 发现忍者队长时触发
上田城の包围 緩和	击破酒井家次、酒 井忠利,阻止横谷 重氏败走	
くのいちの幸村 援护	2分钟内用女忍者击破本多忠政、酒井忠世,援护真田幸村	
甲斐姫の幸村 援护	2 分钟内用甲斐姬击破 100 名 敌 兵,援护真田幸村	
柳生の忍び	击破柳生宗矩, 阻 止忍者队长出现	【80NUS 金钱】忍者队书 出现并向真田昌幸进军后 接近柳生宗矩时触发

# 第二次上田城の战い(东军)

出战角色: 真田信之、稻蛭、早川殿、

服部丰護、柳生宗矩

登场敌将: 真田幸村、女忍者、甲斐娅。

**後利条件**: 击破真田昌幸、真田幸村; (变更后) 德

川秀忠到达退却地点; ( | 变更后 | 击破真田季村

败北条件: 德川秀忠或真田信之败走:

任务名称	达成条件	备注
兄弟对决・疑	击破真田幸村,压 制户石城	
火中の教援	击破根津甚八、由 利镰之助,阻止牧 野康成、牧野忠成 败走	
袭いかかる忍び	2 分钟内击破女忍者	_
袋いかかる乙女	击破甲斐姬	-
立ちはだかる真 田家臣	击 破唐泽 玄響、池 田长门、石井舍人	
三方よりの奇袭	在女忍者接近德川 秀忠前,找到并击 破女忍者的本体	
父の策	在大久保忠邻接近 雾隱才蔵前,击破 雾隠才蔵	【BONUS 武器】上田城开门后,接近位于大手门前的雾隠才藏时触发
秀忠护卫		【BONUS-金钱】操作角色中有柳生宗矩,德川秀忠 开始撤退时自动触发
父との決別	用真田信之击破真 田昌幸、横谷重氏、 野吕兵库	【80NUS 金钱】操作角色 中有真田信之,真田幸村 暂时撤退后自动触发
駆ける影	阻止望月六郎入侵 中央砦	【BONUS-武器】唐泽玄蕃 三将重新登场后、望月六 郎也会从中央的诘所出现, 接近他时触发
四天王教援	击破来福寺左京、 马场惣市,阻止神 原康政败走	【BONUS-金钱】真田幸村 智时撤退后二将从东侧语 所登场,进入东砦时触发

大坂	の阵(丰臣军) 確度10 %
	再田学村、女忍者、甲斐超、凤魔小太郎、 傷川家康、平川職、直江兼織、伊达政康
	差高虎 - 击破镰川家康; (操作角色中有幸村,变 被真田信之
	丰臣秀藤或真田幸村敗走



任务名称 达成条件		备注	
大坂の阵・绪战	击倒迫近真田丸的5 名敌将		
大手门と玉造门	阻止 立花 宗茂、柳 生宗矩入侵三之丸		
大簡准备阻止	4分钟内击破直江兼 续等4将,阻止大 筒的准备工作		
真田丸防卫	击破藤堂高吉等4 将,阻止木村重成、 后藤又兵卫败走	•	
上の丸の战い	阻止 伊达政宗、稻 姬接近丰臣秀赖		
秀赖撤退	护送丰臣秀赖到达 脱出地点		
忍びの奇袭	3 分钟内接近德川 秀忠	【BONUS- 武器】操作角色中有 女忍者或风魔小太郎, "大手 门と玉造门" 发生后自动触发	
奋战	4分钟内用小少将击破5名敌将	【BONUS-金钱】操作角色中 有小少将,"大坂の阵·緒战" 发生后自动触发	
早川殿の决意	击破早川殿	【BONUS 金钱】操作角色中有甲斐姬或风魔小太郎,西南砦开门、早川殿开始进军后,用其接近她时触发	
最后の突入	用真田幸村到达德 川本阵	【BONUS 武器】操作角色中 有真田幸村,"秀赖撤退" 完成后自动触发	
幸村に续け	援护真田幸村到达 德川本阵	【BONLS-金钱】操作角色中没有真田幸村,幸村发动最后的突击时自动触发	
乙女たちの奋斗	用女忍者和甲斐姬 以协力无双奥义击 破藤堂高虎		

# ○大坂の阵(徳川军) 準度10 ★

出战角色:真田信之、稻蛭。

登场**改将**:真田幸村、甲斐娅、女忍者、风魔小太郎、

小少特

胜利条件。击破丰臣秀赖、真田幸村:

败北条件: 德川家康、德川秀忠或真田信之败走。 🎅

更后追溯)丰臣秀赖到达退却地点。

		- DE 71 40C-17C-2C-7	The second secon
I	任务名称	达成条件	备注
	前线援护	在立花宗茂、直江兼续 的体力降至一半以下前 击破后藤又兵卫等4将	
	大筒を守れ	3 分钟内阻止敌武将 入侵大筒据点西、大 簡据点东	
	秀忠の危机	阻止女忍者接近德川 秀忠	
I	真田丸攻略	击破真田幸村	-
	幸臣の最期	阻止 丰臣秀赖到达退 却地点	
Ī	退路确保	击破伊东长实等5将	
	良妻の支え	击破郡宗保等4将, 阻止我方武将败走	【BONUS-金钱】操作角色 中有稻姬,接近大手门或 玉造门时自动触发
	风魔发见	击破风魔小太郎和所 有的忍者队长	【BONUS- 武器】真田丸洁 所开门后,入侵大坂城东 北的废墟区域、发现增伏 的风魔时触发
	政宗と共斗	协助伊达政宗, 击破 小少将、堀田盛高、 大谷吉治	【BONUS 金钱】小少将等 三将从西侧诘所登场后, 接近他们时触发
	くのいち最后の 任务	阻止女忍者和真田幸 村的合流	【80NUS- 武器】真田幸村 再次登场后, 女忍者会从 西侧的语所出现, 接近她 时触发
	诀别	用真田信之以无双奥 义击破真田幸村	【BONUS- 金钱】操作角色 中有真田信之,真田幸村 再次登场后用信之快速邀 成一定伤害后触发(在此 之前不要击破幸村)

# 心地。北海

最后的大坂之阵是为数不多的10星关卡,同时也是刷武器的好去处。以没有选人限制的"模拟演武"模式进入,选择"地狱"难度,作为德川方面展开战斗。开战后立刻切换到搭档按如图所示的路线走,回收①、②两处武器箱,然后换回正在前线的主将果断自杀。整个过程只要1分钟,而回报则相当丰厚。如果当前装备的武器有较高等级的"目利"技能的话,出优质武器的几率也会大大提高。





强力的秘藏武器设定在本作中同样存在,而且拿法分为两种——①"无双演武/模拟演武"模式以"难しい"以上难度进行游戏,在特定关卡的目标任务触发前达成特定条件,原本没有额外奖励的某个通常任务就会出现金色的武器箱图标,迅速完成后即可获得;②"流浪演武"模式金色武器图标的关卡中(关卡描述中有"天下の名器"字样),完成"名器をかけて"系列的战场任务即可获得,此拿法不限难度和角色。

从描述就可以看出第一种是系列的传统秘武拿法,第二种则是针对一般玩家降低门槛的简便拿法。下面主要介绍第一种拿法的几个要点:①想拿秘武的角色,有其默认出战的章节都需要先通关(但不一定要使用他),故建议先把无双演武全关卡完成后再来打秘武;②难度限定"难しい"以上,而且很多关卡需两人分头行动,故两名角色的实力和装备都要过硬(少数秘武除外);③目标任务出现金色武器箱图标后,务必在较短的时间内完成,否则武器箱会逐渐闪烁、最后消失,此时即使完成也拿不到秘武了,



▲ 当任务提示边出现金色的武器箱图标,就说明已成功了大半。



▲完成任务并拿到秘武的话,"成功"二字会变成白金色泽。

故建议在成功触发秘武任务后先中断存档; ④只要顺利完成秘武任务(有白金的"成功" 字样),之后纵使战斗失败也依然是可以得 到秘武的;⑤由于本作的武器炼金系统,只 要刷出两把资质出色的武器即可,当前角色 拿到自己的秘武后就把预备武器通过炼金转 给其他角色,这样能大大节省花在准备工作 上的时间(反正钱和技能珠最后都多得用不 完)。

由于本作的秘藏武器涉及复数个条件, 测试和验证需要大量的时间,本辑先给出 18 名初期可用角色的秘武官方条件和打法参 考,各任务的具体完成方法请参看前文。

# 真田幸村



指定美术: 真田之章 : 大坂の阵( 李臣军 )

目标任务。三の丸の战い

**卷篇遗憾** 炎枪索戋鸣

官方条件: ①真田幸村的体力全程不低于 50%; ② 15 分钟内完成前 4 个通常任务; (3)伊达政宗和稻姬登场前幸村达成千人斩。 流程参考:条件虽简单明了,不过此役是 最高的10星难度,前期的准备一定要做足, 幸村要有较强的清兵能力,同伴则需具备 有速杀敌将的实力 开战后立刻往前线冲, 分别击破井伊直孝、锅岛胜茂, 当第二波 敌将登场时会伴随着两个旗兵,将其解决 后故意留一个敌将, 中央的主战场士气下 降后可以让幸村迅速地提升击破数。同伴 事先到西侧立花宗茂登场的诘所前待机, 幸村击破700~800人就可以完成第一个 任务。"大手门と玉造门"结束后两人分 别攻下一个大筒砦, 时间最好能剩下2分 钟以上。接下来是战斗的关键, 藤堂高吉 等 4 将只要击破任意两人, 政宗和稻姬就 会登场。故让同伴先去西北待命,幸村击 破一名敌将后。花一点时间把其他三将引 诱到一起,确保击破数满足后一发无双奥 义,皆传带走。这样伊达登场就可以顺利



# 前田庆次



指定关卡》东北之章。奥州仕置

目标任务: 义を挫げ

秘讀武器。天之琼鉾

官方条件: ①10分钟內完成前5个通常任务,以及"里手からの刺客"、"叔父御を上めよ"2个BONJS任务;②藤堂高虎、长宗我部元亲、岛津丰久、前田利家全部由前田庆次击倒;③直江兼续、真田信之出阵前庆次达成于人斩。

# 织田信长



指定关末。织田之章 紀州征伐 目标任务: あくまで抗う 蛇之施正

官方条件:①织田信长的体力全程都在 70%以上,且杂贺孙市、毛利元就由信长击倒;②完成除目标任务外的所有任务(包括 BONUS),在焙烙兵出现前信长成千人玩。流程参考:难得的没有时限制的成子人或的医疗体力的变求较高,除了团份不过对于体力的变求较高,除了团份不过对于体力的发展。以选择在西南的关系是以选择在西南往东完成任务的同伴负责在北砦士气强化到织田本阵防守。信长从本阵突围后朝东北的孙市进军并击

破沿途的本多正信、森好久。待中央 起火后这里是增加击破数的好去处, 不过柳生宗矩等5将中需留一个先不杀, 待同伴在西南击破五右卫门后再完成"炎 の中で" 提醒一下最后的焙烙兵共有5人, 而且秘武的限制时间极短,建议用 45 秒内 练技槽不消耗的道具配合无双极意秒杀。

# 阿市



指定关末。近畿之章 小谷城の战い 日标任务: 光秀を倒せ 移職武器: 木花开耶・普

**官方条件**:①15分钟内完成除目标任务和"秀吉击破"以外的全部任务;②明智光秀登场前阿市达成千人斩。

流程参考: 两个"狼藉者がやつでくる" 任务需要玩家及时堵路,不妨带上提用商 动速度的道具。开战后阿市往东救民的道具。开战后阿市往东救民的道具。开战后阿市往东救民的人。 一次后由中央有两个旗兵的长小途。 一次是于挡住随后出现的和森兰和海路中, 位,便于挡住随后出现的和森兰和海路中, 位,便于挡使随后出现的和森兰和海路中, 位,阿市负责解数片桐且元和海最好的是三个BONUS 救援任务最好的是一种的是三个BONUS 救援任务最大出籍, 信得是城积有可能导致实际的触发顺序出错。 息堆积有可能导致实际的触发顺序出错。 中半兵卫二将出现后交由 AI 去缠住,等完成 "扫和の强袭"并让阿市击破 1000 人后再解决, 15 分钟的时限很充裕。

# 女忍者



指定美术。真田之章・第二次上田城の 战い(西军) 目标任务:稲姫の优しさ 秘蔵武器・絶不知火

官方条件:①女忍者、真田幸村和真田昌幸的体力全程都不低于50%;②10分钟内完成前3个通常任务,以及除甲斐姬专属

任务以外的全部BONUS任务,注意在"忍 び对决"需由女忍者直接击破服部半 藏的本体(不能误杀分身); ③稻姬出阵 前女忍者达成千人斩且我方武将无败走。 流程参考:推荐以幸村搭档女忍者出战。 开战后幸村去东北的户石城解围, 之后便 守在这里击退来将; 女忍者则负责击杀忍 者队长,然后在上田城外适当积攒杀敌数, 不用急着完成诱敌任务。"忍び对决"发 生后用 S/L 大法保证一次性 击杀 "村を守 17"任务中北侧的两名敌将交给幸村。随 后他去早川殿所在的砦外挡路、女忍者则 提前守在本多、酒井二将的砦外。完成"く のいちの幸村援护"和"柳生の忍び"任 务的过程中东侧有大量的杂兵, 故不用担 心柔敌数不足、反倒是前期不应浪费太多 时间,因为早川殿出兵前的剧情对话较多, 别因此坏了事。

#### 武田信玄



指定美卡 武田之章・三方ヶ原の战い 日存任务:最后の砦 港震議 天孙降临

**官方条件**: ①8分钟内完成除目标任务和 "影は何度でも"以外的全部任务; ②稻 姬出阵前武田信玄的击破数在500人以上, 且我方武将无败走。

# 冰娅



指定关末。织田之章:信长上洛战

目标任务: 挑发に兴じる

移業武器 蛭虫子

官方条件:①浓姬的体力全程不低于50%, 且斋藤龙兴、竹中半兵卫由浓姬击倒; ②10分钟内完成"最后の仕上げ"和"故 乡を灭ばす觉悟";③松永久秀出阵前敌 将残余3人以下,浓姬达成千人斩,且我 方无武将败走。



# 羽柴秀吉



※定業・ 天下統一之章・小牧长久手の战い

目标任务公门香

秘書武器。三贵宇津皇子

官方条件: ①8分钟内完成前4个通常任务; ②本多忠胜(第1次)、稻姬、井伊直虎、 织田信雄由羽柴秀吉击破; ③藤堂高虎进 军前秀吉达成千人斩。

流程参考:由于相关任务和敌将都是一连串的,故本秘武的难度很低,推荐秀吉在中央出阵。开战后同伴一侧甚至不用操作,就让秀吉在主战场快速杀敌,刷到700~800人后再进入小牧山城,沿途的敌兵足够攒满千人。凭借千人斩时的能力加成,一路上的目标敌将都可以轻松击破,然后继续由西南的道路前行靠近藤堂高虎,大门一开便可进去秒杀,整关打下来非常流畅。

#### 。岛左近



指定美术。天下统一之章。美ヶ原の战

い(西軍)

目标任务:友を越えて

**注** 猛王那刀

官方条件:①岛左近和石田三成的体力全程都不低于50%,并伊重虎、福岛证则②15 1、2次)、加藤清正由岛左近击破;②15 分钟内完成除目标任务外的所有任务(包 7 分钟内完成除目标任务外的形有任务残余。3 大谷吉继战死前敌将残余。从下,且岛左近的击破数为1500以上。流程参考:注意本关只能在"无双海型的人"里选,"模拟演武"里的关原是固定及A型高。交票的方士气的影响,此极度需要够好,被果为一定时间内解除强化的家宝等够好,被果为一定时间内解除强化的家宝等够好,感觉实在吃力的玩家建议刷一把带"修罗"和"克己"的利器。开战后就自行高兴度,左近击破正则后就自行不进,不用完成,左近击破正则后就的将(不过需以上AI三成守住砦口足以抵挡敌将(不过需以上,是该实在吃力的人。

# 风魔小太郎



指定关卡。关东之章 《远江防卫战 目标任务》 半藏对氏真 卷囊武器 服御津破

官方条件:①10分钟内完成前三个通常任务以及BONUS任务"影の奇袭"、"德川の焦り";②服部半藏登场前风魔小太郎的击破数达700以上。

流程参考: 开战后同伴走西侧小道, 击破高 病毒病 在西边语所待命; 风魔 高 病 底 西边语所待命; 风魔 高 充 底 在 西边语所待 知 风魔 空 益 东 解 决 伏 兵,并 一路 向 北 平 掉 久 能 京 在 在 解 决 伏 兵,并 中 的 松 下 之 均 居 无 接 的 数 。 当 居 廷 赞 人 居 医 场 居 后 思 场 在 医 场 居 所 时 忠 以 及 居 是 时 人 的 人 的 人 的 是 时 , 时 直 具 , 四 处 游 走 时 的 直 具 , 四 处 游 走 时 的 直 具 , 此 秋 式 的 整 体 难 度 敌 只 的 最 数 技 巧 。 以 酚 数 技 巧 。 以 酚 数 技 巧 。 的 酚 数 技 巧 。



# 前田利家



官方条件: ①前田利家的体力全程不低于50%, 甲斐姬(第1次)、风魔小太郎(第1次) 由利家击破; ②10分钟内完成前4个通常任务, 以及"南からも攻めよ"、"不屈の北条军・贰"、"兵粮を断つべし"3个BONLS任务; ③早川殿登场前利家击破500人以上,且我方无武将败走

流程参考: "不屈の北条军·贰"任务要求派上阊千代、宗茂或元亲,选一个师战而克或元亲,选一个册战而克或元亲,西北京的中战力,用战而是没为西北。利家的国籍,同伴则直奔东北的莲池、之后他就发两个BONJS任务,之后他就家各人。 (表替 P 斐姆和二之大的武将后击破城截,只要破 500,只需迅速到西北的一夜城截杀风震整体而言本秘武并没有什么难度、"兵粮仓断つべし",坑害了不少人……

#### 。柴田胜家



指定关末。 织田之章 (金ヶ崎撤退战 日标任务: 大谷吉維の待ち伏せ) 秘護武器 金剛武斧

引出来。胜家完成阿市的任务后,掩护 撤退部队向西南挺进。这里都是士气强 化区域,需要利用道具、家宝效果强行突破, 只要击破几名敌将,解除强化效果后,就可 以轻松地提升杀敌数了。待织田信忠和丹羽 长秀顺利撤退后胜家就向高虎的方向移动, 与途中的撤退部队一起挺进,满足千人斩后 便果断击破高虎,只要 NPC 不败走,其最后 是否退却成功是不影响秘武的。

# 甲斐姬



指定关末。关东之章、忍城の战い

日标任务: 左近の献身 巻篇武器: 龙刃八岐大蛇

官方条件:①甲斐姬的体力全程都不低于50%以下,大谷吉继、直江兼续、女忍者、上杉景胜皆由甲斐姬击破;②10分钟内完成除目标任务以外的所有通常任务,以及"二将救援"、"新婚夫妇"和"潜むくのいち"3个BONUS任务;③岛左近出阵前敌将残余3人以下,甲斐姬达成千人斩,且我方无武将败走。

流程参考: 开战迅速完成"民を守礼"后,即斐姬向南、同伴向东,击破敌将在的的民族的南流将在外的在后,免得 NPC 武将压制 语所,免得 NPC 武将压制 语所,免得 NPC 武将压制 的 大学 一篑。随后 对 数并击倒 产, 一篑。 随后 对 数并击倒 产, 一篑。 随后 对 数 并击倒 有 , 每 种 以 便 她 尉 后 中 斐 姬 以 伊 的 动 古 诗 将 , 但 不 要 太 快 击 杀 信 之 、 稻 姬 以 及 剩 余 的 敌 将 都 交 给 同 件 收 为 有 后 再 秒 杀 景 胜 。 定成 这 一 系 列 的 布 局 后 再 秒 杀 景 胜 。



# 北条氏康



官方条件. ①10分钟内完成"氏邦救出"、"その桥、渡るべからず"以及全部4个BONUS任务;②在武田本阵开门前,甲斐姬、早川殿、风魔小太郎以及北条氏政、北条氏邦、北条氏照的体力都没有降到过50%以下,且我方无武将败走。

#### 。毛利元就



\*\*\* 中国之章・备中高松城の战い 目标任务:本阵を守る军师\*\*\* 阳神八咫鸟

官方条件: ①毛利元就的体力全程都不低于50%,福岛正则、加藤清正、宁宁由玩家亲自击破; ②10分钟内完成前4个通常任务,以及BONJS任务"情报を封ず"、"大将を守れ"; ③在官兵卫出阵前敌将残余3人以下,且元就达成千人斩。

流程参考:由于敌将残余人数的条件限制,突破各砦的任务也必须完成。开战后先让元就快速向南达成两个BONUS任务后,再由同伴完成引诱任务并击破正则。随后同伴在母里太兵卫所处的砦门外以逸待劳,元就由南侧击破宁宁开始一路向西,同伴

在干掉朝我方本阵进军的敌将后便往中 央移动压制中央砦。三成和吉继开始行 动时,先让同伴牵制住三成的移动,给元就 仓造机会速杀吉继,之后就能安心地清兵杀 将,待把敌本阵外的敌将全灭、满足千人斩 的情况下再击破二成就大功告成了。

# 真田信之



指定美士: 真田之章・大坂の阵(徳川军) 日标任务: 丰臣の最期 移産武器: 日月护国之剣

官方条件:①真田信之、稻姬的体力全程都不低于50%,且女忍者(第1次)、真田幸村(第1次)都由信之击倒;②10分钟内完成前4个通常任务;⑧丰臣秀赖开始撤退前信之的击破数突破500,我方无武将败走,且玩家击破敌将21人以上。

# 小早川隆景



横定学家 中国之章・上月城の战い 目标任务: 半兵卫を击破

官方条件: ① 15 分钟内完成上月城三砦的攻略任务, 以及 BONUS 任务"一番手柄"、"兵粮番"和"利家出击"; ②在半兵卫

进军前小早川隆景的击破数达到 800 人以上。



# 早川殿



指定关卡》关东之章、骏河防卫战

目标任务。真田の切れ者

官方条件: ①早川殿全程体力不低于 50%; ②10分钟内完成本关除"真田の切れ者"、 "忠臣を倒せ"以外的所有任务; ③在真 田信之再度登场前早川殿击破 500 人以上, 今川氏真到达今川馆且我方无武将败走。 流程参考: 由于任务"乙女と忍び"触发 条件的特殊性,此战建议派上甲斐姬作为 同伴。开战后早川殿先迅速击破敌将并积 累杀敌数,甲斐姬前往东北砦发现伏兵。 内藤昌丰开始进兵时让早川殿过去截杀, 北侧的山县昌景留给甲斐姬负责,随后也

由她负责护送今川氏真、击退沿途的 叛将。引诱幸村的任务完成后西侧的 士气强化区域便会解除,幸村也会陷入混 乱状态。早川殿可以轻松地在此完成两个 任务(先南后北), 甲斐姬则转移到正南 的诘所前守候。在早川殿进入洞穴向武田 本阵发动奇袭的同时, 女忍者一出现就由 甲斐姬击破,至于500的击破数轻松就可 以达成。



삒		ч.	1			5
	4	-	w.	$\neg$	-	L
				4.1	E	F

种类	奖杯名称	取得条件
白金	天下无双	获得其他所有奖杯
铜杯	任务遂行祝	初次完成战场任务
铜杯	盟友の功绩	初次切换到搭档并完成任务
铜杯	初战胜祝	初次获得战斗胜利
铜杯	谛めない	完成无双演武模式的九州之章
铜杯	友の邀したもの	完成无双演武模式的中国之章
铜杯	反骨の魂	完成无双演武模式的四国之章
铜杯	梦の续き	完成无双演武模式的近畿之章
铜杯	背ききつてみせよ	完成无双演武模式的织田之章
铜杯	泰平の觉悟	完成无双演武模式的德川之章
铜杯	<b>満开の櫻の下で</b>	完成无双演武模式的武田之章
铜杯	上杉の干となる	完成无双演武模式的上杉之章
铜杯	父の想い	完成无双演武的关东之章
铜杯	次代へ	完成无双演武模式的东北之章
铜杯	关下人	完成无双演武模式的天下统一之章
铜杯	花と干	完成无双演武模式的真田之章
银杯	连战连胜	完成无双演武模式的全部战役
金杯	天下布武	以所有默认出战角色完成无双演武 模式的全部战役
铜杯	友谊の契り	流浪演武模式初次与无双武将的友 好度达到最大
银杯	金兰の契り	流浪演武模式与所有无双武将的友 好度达到最大
铜杯	列传执笔祝	初次记录武将列传
金杯	列传编纂者	武将图鉴达到 100%
铜杯	家宝获得祝	初次获得家宝
银杯	数多の家宝	获得所有家宝
铜杯	稀有なる业物	初次获得秘藏武器
铜杯	武器爱好家	获得 20 种以上秘藏武器
银杯	军器收集家	获得所有秘藏武器
	_	

有	中类 阿杯	奖杯名称	取得条件
10	阿杯		- pv g > g < )
41		勋功第一	无双武将初次达到最大阶级
Į į	同杯	杰物诞生祝	无双武将初次突破能力界限
铂	<b>阿杯</b>	まさに地狱ぞ	以"地狱"难度完成任意关卡
铂	同杯	一骑当千	在一场战斗中击破 1000 人
铂	<b>駧杯</b>	一骑当貳千	在一场战斗中击破 2000 人
篈	<b>柯杯</b>	奥义なる由缘	在一场战斗中用无双奥义击破 500 人
報	詞杯	疾风迅雷	在一场战斗中用神速攻击击破1000人
郭	同杯	ここに极めたり	在一场战斗中发动 5 次无双极意
自	阿杯	剑戟舞踊	在一场战斗中用杀阵击破5名敌将
封	<b>阿杯</b>	连击雨霰	达成 1000 连击
铂	阿杯	连击雨岚	达成 2000 连击
朝	阿杯	名将に名马あり	购入松风
有	同杯	大盘振る舞い	在杂货店累计消费突破 10 万金
郭	同杯	军旗夺取	击倒旗兵令敌军士气下降
郭	同杯	不可避の剑影	用影技令敌将的防御崩坏
報	飼杯	义贼の心得	满足家宝的"容易掉落条件"击破 敌将
Ħ	同杯	疾风怒涛	在士气强化区域中,以无双极意状态下的神速攻击击破敌人
钳	<b>취杯</b>	たんとお食べ	用道具回复我方武将的体力
割	詞杯	百花缭乱	模拟演武模式解锁所有武将
名	阿杯	新星诞生祝	初次作成新武将
朝	詞杯	历战の古兵	宝物库的总击破数突破 10 万人
ଶ	阿杯	屈指の武动き	宝物库的任务完成率突破 50%
氢	根杯	无比の战巧者	宝物库的任务完成率达到 100%
ŧ	<b>阿杯</b>	战国の语り草	宝物库的事件收集率突破 50%
朝	<b>泉杯</b>	战国の生き样	宝物库的事件收集率达到 100%
郭	<b>阿杯</b>	目觉めし乐オ	宝物库的 BGM 收集率突破 50%
E.	根杯	溢れる乐オ	宝物库的 BGM 收集率达到 100%

游戏的整体素质值得肯定,在PSV平台的各作《无双》中综合表现也是 最高的,同屏人数优于《无双大蛇 2 终极版》,流畅度方面则远胜《战图无双 2 HD 版》和《真·三国无双 7& 张将传》。革命性的神速攻击系统和指式刺 定上的细节调整都能看出制作方的用心, 优点就不再重复了, 主要说说遗憾——

本作在不少细节方面都有很明显地易《程将传》留手的痕迹, 包括战役设置、被取消的防具 系统等;家宝效果的重复废略高迪让人有些失望;"克己"核能效果太强,甚至影响了平衡性。 《无政》作品销量的越发惨淡,更大的原因在于"地毯式轰炸"的经营策略,希望KT能够 吸取教训吧(大概)。



2014年3月14日

1~2人

39.99 美元 无对应周边

# ■ 基本操作

游戏提供了多种操作方式,按键布局有 2种,扔蛋的瞄准方式有3种。点击下屏的暂 停,进入选项即可更改。默认的扔蛋方式需 要等待较长时间,建议选择另外两种之中比 较顺手的来玩。

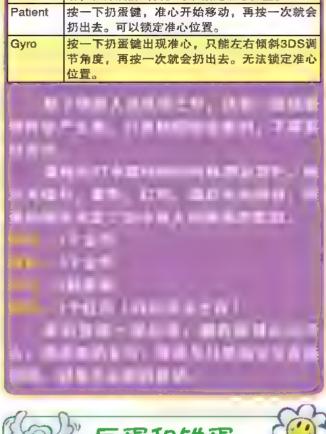
类型A	类型B	作用
A	В	跳跃,长按可浮空(浮空结束前再 按一次可二段浮空)
В	Υ	吐舌头、吐出嘴里的东西
X/R	A/R	扔蛋(按,键或吐舌头的键可取消 扔蛋动作)
Y/L	X/L	锁定准心位置,再按一次可解除锁定
滑杆/十字键		移动(长按可奔跑)、进入水管
滑杆/十字键↓		下蹲,跳跃后向下冲击;含着怪物时生蛋;长按观察下方
滑杆/十字键↑		进入传送门; 瞄准正上方吐舌头或 扔蛋; 长按观察上方
滑杆/十字键↑+B/Y		向上吐出嘴里的东西
START/SELECT		暂停







扔蛋方式	操作特点
Hasty	按住扔蛋鍵时持续出现准心,准心会快速移动,松开后扔出去。可以锁定准心位置。
	按一下扔蛋键,准心开始移动,再按一次就会 扔出去。可以锁定准心位置。
	按一下扔蛋罐出现准心,只能左右倾斜3DS调节角度,再按一次就会扔出去。无法锁定准心位置。







遇到体型巨大的敌人时吐舌头,并连续 按键即可将其吞掉,从而生出巨蛋或铁蛋。

巨蛋扔出去能把场景砸烂。不过获得巨 蛋之后身上的普通蛋都会消失。当巨蛋四处 破坏物件的时候,会积蓄巨蛋的计量槽,蓄 满后增加1条命。

吞下金属敌人可以生出铁蛋,铁蛋只能 水平扔出,然后会在地面滚动,并破坏物件 和墙壁等。注意带着铁蛋时耀西只能进行短 距离的普通跳跃,无法浮空。另外,耀西也 只有在携带铁蛋的时候才能潜水。

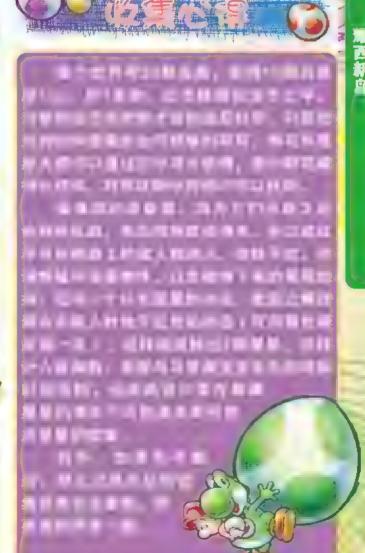


耀西的任务是保护好马里奥宝宝,一旦 碰到敌人或者被打中,马里奥宝宝就会飘起 来,要在限时(星星力量)内触碰回收,否 则倒计时结束就会减少一条命。成功回收的 话倒计时不会立即重置,而是缓慢恢复,所 以连续失手的话倒计时剩下的时间就会越来

越短。

关卡中间有白色的记录点光环, 会增 加回收的倒计时间10秒,记得要穿过去,否 则失手的时候就要从关卡的开头重打了。

关卡中会有星星、红币、鲜花的收集 要素,可以逐一完成。星星可以增加星星 力量,也就是回收马里奥宝宝的时限,每 颗星星代表1秒时间,失手重来的话时间重 置为10秒。每收集100枚硬币(包括金币和 红币)会增加1条命,而每拿到一个鲜花, 部分关卡结算时就能获得一颗金蛋,用来 开启隐藏小游戏关卡。另外,关卡结算时 剩余的耀西蛋会直接继承到下一个关卡、 一开始就可以用。至于流程中出现的小游 戏,只要在限时内不到达终点,就可以重 复挑战。所以如果第一次没有收集完,可 以故意拖延时间, 自动回到地图再进来, 直至把里面的鲜花和金币都拿到。





# 





# ☆流程攻略◆☆

每一个世界中都有一个隐藏S关卡,需要收集完所有星星、红币和鲜花才会出现。 这里会重点标出所有鲜花的位置,以及一些 比较难发现的隐藏位置以供参考。







3.继续上去,击中在右上方的浮云后出现。 4.继续上去,进入右边的水管。

红布。









\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*











2.同样利用龟壳即可。

水管。

enskipers surengants enskape surenbligere



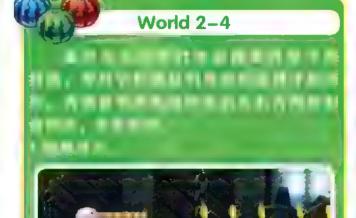
头。拿到之后跳上水管。











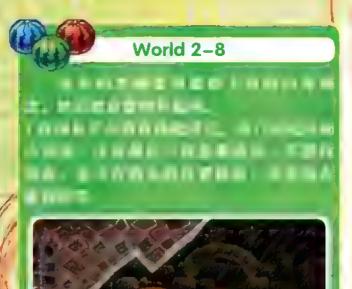


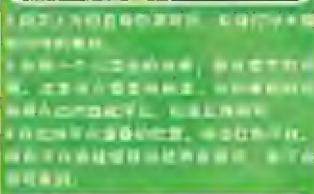














TO TERREST OF THE RESTRICT















#### World 3-6

дезилотельника: с

下去后会出现隐藏要素。

2.红花后的两朵浮云,左边那个。

. 电回音机即的图片工程的原本。

3.打下第二个木桩出现浮云,到达上方的一

到顶端。

4.冲击钻小游戏中段。



#### World 3-7

AGRICAL SOLL WEED ROT

CONDUCTOR, CORRECT

PRINCIPAL BULLYNESS

CONTRACTOR SORT

要注意剩余蛋的数目。 | | | | | |

的位置的右上角。

灵左边的墙壁浮上去。



#### World 3-8

1.一开始的斜坡中间,注意跳跃。

LANGER BRIDGE DESCRIPTION OF

死之后拿到。

· 医甲基明上为中国经营中,从市民的 中国的中国之间,但是国际经济的人。

HALANSES A LONG CONTRACTOR

procedure and the con-

the state of the s

沫的时候可以直接吐舌头拿到蛋,或者等 它放出泡泡的时候也可以。然后直接攻击



#### World 3-S

LIE-MEN IN HORSE

World 4-1

LARSEN SCHOOLS

注意在门口不要掉下去,否则要重打关卡 才能拿到铁蛋了。

1.有一堆彩色气球上升的区域中间的浮云。



后出现。顺便拿到钥匙。

HERE ENGINEERS IN



#### World 4-2

走,注意要尽快回收。而耀西跳跃后向 下冲击的动作是可以把大虫子震晕的, 要好好利用。

OBSTRUCTOR STRUCTOR

掉了马里奥宝宝,可以向上丢蛋回收。

AND MATERIAL CONTRACTOR

以往下走回到起点。

1.在石头挡住大虫子的位置,破坏掉中间的 石头后出现。

SERVICES VERA CARE

在左边墙上。

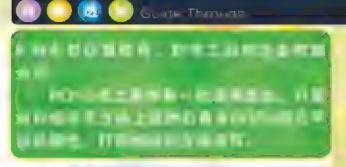
管,打到浮云后出现粉色门,进去玩冲刺 小游戏。途中跳跃后拿到。

LEADTHLESS, LITTLESSES













MARKET CHOOKING COT





- 2. 直升机小游戏中途。
- 3.黄色平台的上方的浮云。

LT-BUNKARNE. · 本面製品の前外を加まりは表面を集合し THE RESERVE



#### World 4-8

BULL TO SERVICE BUILDINGS

利用反弹来收集东西。

1. 住汉舞叫

蛋反弹即可。

9 继续步间

- 映拿到。

ar consequences, seve 1、 电电影主要电影可引用电影图片 開發 ■■ **全** 会跳出来几次。注意走位。



#### World 4-S

1.一类智能重新分别,或种类可含量 医自然形型细胞素 对非一维早期下的特 **电影用的数据表示图片图像** 4.



#### World 5-1

DESCRIPTION STREET, STREET, STREET, PH-PE BENEFIT OF STREET

#### 不要打死。

1.用一只企鹅打到天上的浮云。

#### 的企鹅浮空上去拿到。

3.吃到蓝色西瓜之后不要用完,走到场景右

ATTENDED TO SERVICE OF THE PARTY OF THE PART

ARREST MANAGEMENT DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE OTHER DESIGNATION OF THE PARTY OF THE PARTY

5.进入山洞上方的粉色门。



or bress market a will trace of the

能直接撞上去。

HERENIA DE LA CONTRACTOR DEL CONTRACTOR DE LA CONTRACTOR

2.经过上方的水管之后看到一只鸟,踩上去 医眼腺管 化氯化甲基甲基甲基甲基苯基

可以往左跳回到平台。

3.飞到顶层拿到。

WAY HE RESPONDED NA. BARB ENTREPERE

讨—次

5.接近终点的时候跳下去踩着鸟往



#### World 5-3

1.一开始留意下方空间的浮云,扔蛋打中后 

孚云。

COURSESS THERESE DESCRIPTION OF THE PARTY.

3.移动平台的位置打到浮云后出现。固定一 个站位即可。

拿到。

SHAYOMEN MARKETONY

拿到。





#### World 5-4

走。然后方块会消失。

- ADMANDADA - LIBERTY 

去拿到。

2.上去之后向左,启动机关后不要跳,向左直

----

-

BROWN STORT MELESTRIC

ALDED MARKETERS !



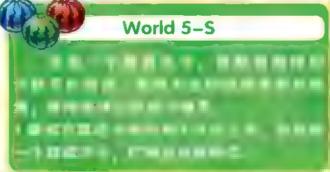


THERE, INCHES

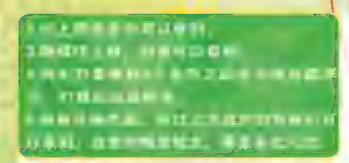
的主动自然政治, 使不断的心脉上入

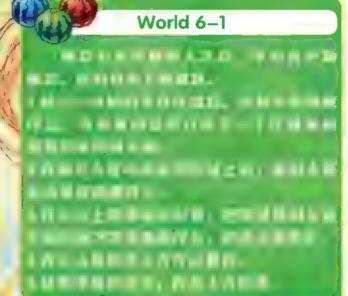




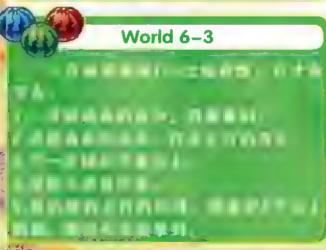


西斯岛







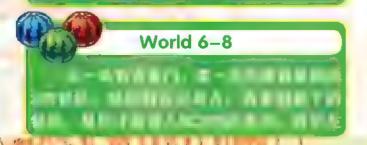








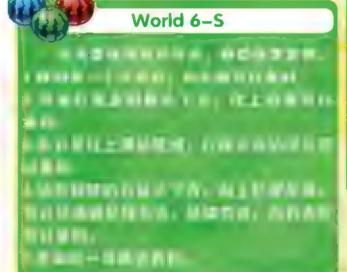






TO THE RESERVE OF

\* (\* II - II - II - II - II



《耀西新岛》表面上相当低龄,而实际上却从骨子里透出硬核的动作游戏风格。虽然不必一次性把三种收集要素完

成,但特殊的浮空以及扔蛋操作使得这个过程充满了挑战性,即便在作弊一般的翅膀的辅助下,难度也依然不小。可惜的是,单人游玩的模式实在太少了。



《英雄银行》是一款由世嘉重磅打造的特色RPG,在相关漫画连载了一段时间后,如今游戏终于出现在各位玩家面前。到底这款以金钱为关键词,号召玩家"将金钱化作正义"的游戏会有怎样的表现? 就由小编来为各位读者解答。

## 民都织



## ፟ 操作

效果
步行
跑动
调查/对话/确定
取消
打开银联G菜单
打开系统设定菜单
转换视角

注:以上操作全部可以通过下屏触控操作实现。

## 英雄装(ヒ-ロ-着)

游戏中所有参加英雄战斗(ヒーローバトル)的"斗商(ファイトレーダー)", 都必须身着英雄装进行战斗。英雄装的性能直接影响战斗的进程及战术的编排,游戏的整个流程也围绕这一要素展开。下面就来深入了解一下吧。

## 英雄银行

ヒロバンク

SEGA

2014年3月20日5500日元

1~2人

对应邂逅通信

### ぞくせい

英雄装自身的属性。游戏中存在风、水、土、火、光、暗六种属性,其中风→土 →水 →火 →风(→代表克制),光和暗则在 攻击上克制另外四种属性。以图示的英雄装 为例,受到水属性攻击时伤害会增加,受到 风属性攻击时伤害则减少。

## ランク

英雄装自身的等级,等级越高则基础能力越高。等级从高至低分别为SS、S、A、B、C。一般来说,高等级的英雄装的基础能力要比低等级的要高。

#### たいけい

英雄装的体型,共有6种。在某些支线任务或战斗邮件(详见后文)中,对主角使用的英雄装的体型会有所要求。对战斗自身没有太大影响。





#### パワーディフェンス/スピード

英雄装的基础能力,分别为力量(影响 攻击的伤害值)、防御(影响受攻击时的伤害值)及速度(影响移动速度和回避率)。

### じかん

英雄装的变身时间,当变身时间归零时受到攻击就会直接败北。

#### じゅくれん

主角对该英雄装的熟练度。熟练度越高,英雄装的能力和人气度都会相应提高。

#### にんきど

英雄装的人气度。人气度的高低影响在 黄金基地的3F出租英雄装时的收入。

#### 下屏:

1 招式颜色代表了招式种类。绿色是普通技 (通常わざ),消耗的资金比较少,一般没 有特别效果,是很多英雄装都通用的招式。 红色是必杀技(必杀わざ),英雄装自身拥 有的独特技能,消耗的资金比较多。金黄色的是兆特级必杀技(兆ド级必杀わざ),属于该英雄装的独特技能中最强的一个,会消耗大量的资金,且一般都会有附加效果。例如"ョロシクパンチ"就是兆特级必杀技,

"ねっけつビーム"是必杀技,而其余两个 便是普通技。

- 2.右上角的加号代表招式是否有强化,两个加号时表示强化程度更高。同一招式,强化过的招式其杀伤力和命中率上都比较高。
- 3 威力。拳头后的槽越满,证明该招式能造成的伤害越高。
- 4.招式属性。只有一条黑色斜线则表示该招式无属性。不过,自身的英雄装属性克制对手的英雄装属性时,使用无属性招式也有伤害加成。
- 5.消耗资金数。满足了招式的资金要求,才可以使出该招式。越强力的招式消耗资金 越多。
- 6. 卖相(アピール力)。 卖相高的招式在成功命中后可以提升更多的人气, 从而获得更多的资金和金钱。
- 7.攻击距离。拥有了足够供招式消耗的资金 后,还得站在特定的攻击距离才能使出该招 式。以"ョロシクパンチ"为例,只能在近 距离使出,所以要使用这一招必须和对手拉 近距离。有些招式会拥有复数的攻击距离。
- 8 招式描述。有些招式拥有特殊效果,通过 其招式描述可以看出来。比如, "ねっけつ ビーム" 就拥有让对手无法防御的效果。



## ♥ 移动界面



- 1.当前所在信号点。
- 2 装在银联G中的英雄装的概况。
- 3 对于下一步行动的指示。
- 4 当前所在场景。
- 5 持有的金钱。
- 6场景出口。
- 7.NPC. 依颜色又分为以下4种类型。

资金斗商(ポーナスファイトレーダー)。 战胜 后可以额外获得一笔资金。

支线任务NPC。委托支线任务,或者和支线 任务完成相关的NPC都是这个模样。

普通NPC。只能进行一般对话,不过可以掌 握很多游戏相关的情报。

关键NPC。对话后可以推动主线剧情。

## 电子而场与洗衣机

这是经常成对出现的设施。电子市场 (メガマ-ケット) 类似于自动售货机, 靠近时下屏会出现红色的手推车图案。它 所提供的产品会随着童节的推进而逐渐增 加种类或提高等级。电子市场包含以下4 个功能:

1英雄装出租(ヒーロー着レンタル)。这 里可以租到英雄装,租借的英雄装与自己 拥有的英雄装的最大区别在于, 其变身时 间是无法回复的。一旦变身时间归零,就 只能舍弃。强力的租借英雄装往往变身时



间很短, 仅适用于初期阶段和紧急状态。 在战斗中胜出后, 偶尔可以以租借的形式 获得对手使用的英雄装, 其性能和变身时 间要比直接去租的优秀。此外,不同位置 的电子市场可以租到的英雄装是有差别 的, 必要时不妨货比三家。

2 英雄装展室(ヒ-ロ-着ショ-ル-ム)。 此处是购买英雄装的地方,买下来之后就 可以任意使用了。与租借的英雄装一样、 强力的英雄装的变身时间很短。而且不同 位置的电子市场里所贩卖的英雄装也是不 同的。在战斗中胜出后, 有极低的几率可 以直接得到对手的英雄装。

3 道具商店(アイテムショップ)。这里 可以购买在战斗中所使用的道具,道具依 种类有着不同的持有量限制。每一处电子 市场所贩卖的道具都是一样的。

4 部件商店(ジャンクショップ)。第三 章才会开放。这里购买组装英雄装所需要 的部件和设计图。部件可以在随机战斗中 刷,而设计图大多数只能在这里入手。与 道具相同,每一处电子市场所贩卖的部件 都一样。在战斗中胜出后,通常都会得到 对手的英雄装的部件作为报酬。

洗衣机(ヒ-ロ-着ランドリー) 则是 恢复英雄装的变身时间的装置,可以将身 上的所有英雄装的变身时间恢复到最大 值,靠近时下屏会出现紫色的电脑图案。 不过,租借的英雄装不能通过这个装置恢 复变身时间。

## **᠍** 银联G功能介绍

银联G是(バンクフォンG)是游戏中 每个英雄战斗的参加者斗商都会携带的电 子设备,里面总共有8项功能。

## 功能1 と 回 着



此处可以查看主角身上携带的英雄装,主角身上最多可以携带5件英雄装。 在单件英雄装上选择"さいしょに着る"可以将该英雄装设置为战斗时的初始英雄装,选择"クローゼットにもどす"可以将英雄装放回黄金基地的衣柜。不过租借英雄装没有后面这个选项,只能选择"デリートする"直接丢弃。

## 动能2 × 10 % = 10

在第一章开放的战斗邮件机能。当主角在地图上移动时会随机收到战斗邮件。在该界面可以确认战斗邮件的具体内容,主要看场景(ばしょ)和信号点(メールポイント),以及邮件的要求。以附图为例,换上水属性的英雄装后,前往胜堀湾的ミズアゲエリア区域,然后选择该邮件进行挑战便可进入战斗。战斗中全程都要穿着邮件指定的英雄装,战斗难度也会比较高。相对地,报酬也很可观。战斗结果

无论是胜利还是失败都不可以再次挑战,由于最多只能拥有100封战斗邮件,所以战斗过后只能选择删除。在该界面下选择"メールさくせい"可以主动触发地雷战。

B Congenitive of the



#### ランダムバトルメール

在第二章开启的随机英雄战斗,一言以 蔽之,便是踩地雷。主角在场景内移动时, 会随机触发。每个场景所出现的敌人种类都 是不同的,而且同一场景内出现的敌人大多 为同一属性,像胜掘湾以水属性为主,黑铁 町则是土属性居多,玩家最好事先切换克制 的属性的英雄装为初始英雄装。本作的遇敌 率很高,且完全没有回避的方法。



## 功能3 %=%

在第三章开放的部件功能。在该界面 下可以查看玩家拥有的部件和设计图。选 择不需要的部件可以直接卖掉。

## 功能474号4

此处可以查看玩家所拥有的道具。

## 功能5 だいじなもの

剧情道具会放在该界面下,没有打开 的必要,十分鸡肋的功能。

## 功能6 デュートリアル・

可以重温游戏中出现过的教学画面, 不过都只有十分简单的说明。

## 功能7ゴールドペースへ

在第二章开启的功能,可以直接回到 黄金基地门前。在战斗中败北,或按START 键选择"あきらめる"放弃战斗也有同样 效果。

## 功能8 包-7

存档。



## 黄金基地(ゴールドベース)

黄金基地是玩家在第二章入手的大本营,里面有许多独特的机能,可以帮助玩家变得 更强并赚到更多的钱!



## 学 据点本部

除了角落里的电子市场和洗衣机之外,据点本部最主要的功能就是放在桌子上的电脑以及角落里的通信设备。这里详细介绍一下菜单中的各个功能。

#### 衣柜(クローゼット)

收纳主角持有的英雄装的地方,可以根据战况将英雄装带在身上(もっていく)或者把性能太差的英雄装卖掉(ヒーロー着をうる)。查看衣柜里的英雄装时,有时会显示"出租中(かしだしちゅう)"、"持有(しょうちゅう)"和"邂逅通信(すれちがい)"字样,带有这些字样的英雄装就无法选择带在身上。按L键或R键可以改变英雄装的排序依据,按Y键则可以查看招式,按START键可以让相同的英雄装排在一起。

#### 战斗委托 (バトル依赖书)



这里可以接到支线任务,接受委托后, 只要在以后的战斗中满足条件,就会在胜利 后自动得到报酬。这些任务都对身着的英雄 装有要求,玩家必须从头到尾都穿着指定的 英雄装来完成战斗。

### 公司情报(カンパニー情报)

此处可以查看主角的衣柜中的英雄装的 总价值、2F的健身房和3F的机房的收益。

## 英雄装目录(ヒーロー着カタログ)

東 🛑 😡 eulae-mrodgn

此处可以查看主角战胜过的英雄装。

#### 通信对战

玩家可以和其他玩家联机进行对战,对战前可以对比赛规则和场地属性进行设置。 另外,联机对战时是不能使用道具和商店功能的。

#### 邂逅通信(すれちかい通信)

玩家需要挑选一件英雄装设置为自己的 名片,用于和邂逅到的其他玩家进行交换。 根据获得的名片数量,玩家也会得到相应的 奖励。用于邂逅通信的英雄装不能在其他地 方使用。

## 沙原健身房(ガッポリジム)

这里有五部健身设备,主角可以来 到这里锻炼。锻炼时需要玩小游戏,结 束后会根据玩家的表现给予评价。评价 越高,能力上升的数值也越高。另外, 主角在战斗中获得胜利时,知名度(ち めいど)会提高。知名度越高就会有越 多的人到健身房来健身,而主角就可以 收取到更多的会费。

### 拳击机(パンチングマシーン)



在剧情中开放的健身设备。锻炼时,玩家需要尽可能多地点击下屏,击中拳头时可以获得更多点数。这台设备可以提高主角的敏捷(テクニック)。敏捷越高,命中率和闪避率就越高,将对手击倒的概率也会一并提高。

攀绳(ロープ登り)



需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时,玩家需要快速划动下屏。这台设备针对的是主角的精神力(マインド),影响主角在战斗中被击倒的几率。

遊歩机(ランニングマシーン) 高級時間 5 需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时,玩家需要在下屏快速画圈,尽可能画出大的圈是获得高评价的窍门。这是一台提高运气(ラック)的设备,高运气可以提升普通技的伤害以及会心一击的发生率。

#### 举重 (バーベル)



需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时,玩家需要看准时机点击下屏,让箭头停在红色的那一格。完成锻炼后可以提升主角的HP。

### 综合肌肉锻练机(总合筋トレマシーン)



要开发此设备需要1亿元,但是绝对物有所值,最好尽快开发。锻炼时,玩家需要点击下屏出现的拳头,正确命中次数越多,评价越高。完成锻炼后,会随机提升主角的能力。由于每一章都只拥有10次使用健身设备的机会,而以上针对单项的锻炼设备最多只能将主角的能力提升3点。因此,能一次性提高几项能力、合计最多可提升5点的总合筋トレマシーン就成了最高效率的选择。

## 多级。(中心上海)

该楼层中有许多底座,只要花费25万元就可以在底座上架设服务器,之后就可以选择自己拥有的英雄装进行出租了。租金由玩家自己决定,不过英雄装的人气度和能力越高,其基本租金就会越高,在基本租金的基础上再加一些,就可以赚得钵满盆满,可谓最速生财之道。有闲置的英雄装就拿来这里出租吧!

## 4F英雄提工作室 (ヒーロー管スタジオ)

租借和购买的英雄装的能力和技能都不太靠谱,果然还是要自己动手丰衣足食。将手头的设计图和部件安装起来,可以按照玩家自己的要求来做出强力的英雄装。



首先玩家需要站上工作室中间的平台,然后选择已经凑齐部件以及设计图的英雄装开始组装。因为同一套英雄装的同一个部位,会有不同的部件,所以玩家要挑选出想用的部件来组装。一般来说,能力有加成且拥有强力招式的部件自是最佳,不过有时会出现能力是负值但招式强劲,或能力加成高但招式不怎样的情况,此时就需要作出取舍。选择好四个部件后,按下"ヒーロー着を作る"就会进入拼装阶段。

从上面的图可以看出,有两个部位的部件拥有"みひらきカット"这个招式。在这种状态下拼装成功的话,"みひらきカット"就会强化至有两个加号(因为其中一个原本就已经是强化过的),这就是技能强化。如果拼装获得了"大成功"的评价,则所有技能都会强化;"失败"的话,则不会强化。英雄装固定是有4个招式的,如果进行技能强化,第四个招式就会随机补充。

拼装阶 段是个需要搭 配重力陀螺仪 的小游戏。玩 家要从下屏选 择头、左臂、 右臂和腿的部 件,然后扔到 躯干上。对, 就是扔。划动 部件的速度会 影响部件扔出 去时的速度, 而左右移动部 件则需要倾斜 3DS本体。能 够一次性循着 上屏的路线拼 到躯干上的 话、评价就会 上升, 最终成





品也会强化;反之,根本就扔不中的话,评

价就会降低,最终成品就会弱化。如果是希望拼出能成为主战力的英雄装,小编建议还是在拼装前存个档,然后选择下屏的"おまかせ"花大价钱让电脑帮忙拼,这样比较有保障(即使花大价钱也有得不到"大成功"评价的时候,所以S/L大法很重要)。



1910

附图是 同样的部件在 拼装时获得不 同评价的情况 下的最终成 品。上图获得 了"大成功" 评价,所以基 础能力较高、 变身时间较 长,招式也全 部得到了强 化。另一方 面,下图则是 "失败"评 价,在性能不 如左图的同 时,原本应该 有两个加号 的"ストレー h"招式也没 有得到强化。 拼装失败时,

部件上原本时

带的"兆特级必杀技"还可能会消失,所以拼装时一定要争取获得"大成功"评价。

(I) oth

此外,在没能准确沿着路线拼到躯干上的情况下,虽然同样能获得大成功的评价,但是英雄装的变身时间会变短。所以还是那句话,想要拼得好,存档靠电脑。

## € 战斗

本作的战斗比较独特,只有意识到观众,懂得适时地调动人气,才能获得高评价。战斗全程用触控笔操作。

## 島脈值與



项目	说明
ファイトマネー	酬劳,将人气炒到最高时所能获得的金
N A 4 1 3 7	钱的最大值。
试合时间	战斗的时间限制。
开始资金	战斗一开始所持有的资金。
HP	主角的HP最大值。
ガチンコ	一开始拥有的正面回应的次数。
リング属性	战斗场地内会出现属性格子种类。

注:这些为一般对战规则。有时会有限制英雄装属性、体型及等级等特殊规则。



- 1 酬劳槽,亦等同于人气值。金色的为我方,银色的为敌方的人气,当酬劳槽全部为金色的情况下胜利,就可以获得全额的酬劳。否则就只能按比例获得一部分。
- 2 当前英雄装属性,以及剩余的变身时间。还有主角的HP槽,主角的表情会随HP槽变化。本作有个特点,就是每次结束战斗后HP槽都会回满。
- 3.主角现在拥有的属性加成和异常状态会显示在这里。
- 4 资金。需要留意的是,资金和主角拥有的金钱不是同一个概念。资金只能在战斗

中收集并在战斗中使用,想象为魔力值会比较容易理解。

- 5 变身。可以切换成其他的英雄装应战,用于属性不合或变身时间即将结束时。不过,变身后会有一段时间只能任人鱼肉,需要注意。
- 6 道具。使用在商店里购买的道具。
- 7.商店。此处可以用主角持有的金钱购买资金、布下陷阱或给对手造成异常状态。
- 8.战斗场地。在该区域用触控笔控制主角移动。散落在地上的是资金,需要收集起来以进行攻击。场地内某些格子会附带属性,和主角同属性的格子会变成金黄色,主角站在这种格子里会有能力加成。不过场地属性并不是永久性的,格子时不时就会变换属性。擂台的四边是角柱,站在上面可以炒热人气。
- 9.表示我方和敌方距离的槽。黄色为近距 离,橙色为中距离,红色则表示远距离。 双方的距离会影响招式的使用。
- 10 攻击,选择对敌方使出的招式。攻击下方的槽代表资金,当收集到的资金达到黄线时,就可以再获得一次正面回应的机会。

## ● ⑩ (アピール) (アピール)

点击场地四角的任意一个角柱,就可以站在上面炒热人气。炒热人气时会直接获得大量资金,观众往场地里扔的资金也会增加。不过炒热人气时处于完全没有防备的状态,受到攻击的话会直接倒地。当对手收集不到足够资金时也会炒热人气,切断对手财路逼其站上角柱,是经常会用到的战术。

## 

当敌人发动攻击时,我方就会作为防守方,选择应对的措施。事实上,当我方攻击时,对手也是会采取同样的行动的。 一共有4种防守方式:

防御(ガード)——耗费10万资金, 抵挡敌人的攻击,能有效地减少伤害。不 过,对手的攻击附带"贯通"效果时,即 使选择防御也无法减少伤害。

便打(ふんばる)——不耗费资金, 直接接下敌人的攻击,可以提高人气。依据 敌人的攻击所造成的伤害,会直接得到相应 的资金。当敌人实力很强,或者属性克制我 方时,这一指令还是谨慎使用为妙。

闪避(かわす)——耗费20万资金, 闪避敌人的攻击。如果能成功闪避则将完全不受伤害,还能提高人气;相反,若闪避失败,则受到的伤害将会增加。面对带有"广范围"效果的招式,闪避是必定失败的。

正面回应(ガチンコ)——我方会和 敌人进行对决,然后进入小游戏。小游戏 的种类为健身房的锻炼方法的其中一种, 如果我方能够压制敌人,则不但能取消对 手的攻击,还能补充一点资金并让对手陷 入"眩晕(ピョッタ)"状态,制造攻击 的机会。



## 展制 (フキール)

当对手倒地(ダウン)时,在下屏点击他可对其进行压制,压制时需拼命划动下屏,压制超过3秒就会直接获得战斗的胜利,而且能够提高不少人气。不过,若对手的HP不是处于见底的状态,即使压制也不可能成功。倒不如趁其倒地去收集资金或再次发动攻击。

## 遊測系作及战의四份

游戏中的胜利条件共有3种:

- · 将对手的HP削减至0:
- ·压制对手超过3秒;
- ·在对手的英雄装的使用时间归零后将其 击倒。

胜利后,系统会根据玩家获得的金钱进行评价。只要玩家注重演出效果,多使用华丽的招式,将报酬槽升满,基本上都可以获得S级评价。

## 道具一览表

			= -
道具名	价格。	<b>数果</b>	最大可 携带数
スポドリ	100万	回复100点HP	9
スポドリメガ	200万	回复200点HP	9
スポドリギガ	400万	回复400点HP	6
スポドリテラ	1000万	回复所有HP	3
パニフルリカパー	100万	解除盲目状态	9
ドクドクリカバー	100万	解除中毒状态	9
ゼニビタリカバー	100万	解除贫穷状态	9
トラップワクチン	1000万	可以无效一次陷阱	9
ピヨッタワクチン	2000万	不会陷入眩晕状态	9
パニフルワクチン	2000万	不会陷入盲目状态	9
ドクドクワクチン	2000万	不会陷入中毒状态	9
ゼニビタワクチン	2000万	不会陷入贫穷状态	9
パワープースター	1000万	让英雄装的力量变为 1.5倍	3
ディフェンブ-ス タ-	1000万	让英雄装的防御变为 1.5倍	3
スピードブースター	1000万	让英雄装的速度变为 1 5倍	3
テクニブ-スタ-	1000万	让自身的敏捷变为 1.5倍	3
マインドブ-スタ-	1000万	让自身的精神力变为 1.5倍	3
ラックブ-スタ-	1000万	让自身的运气变为 1.5倍	3
パワーウィルス	1000万	让对手的英雄装的力 量变为一半	3
ディフェンウィルス	1000万	让对手的英雄装的防 御变为一半	3
スピードウイルス	1000万	让对手的英雄装的速 度变为一半	3
テクニウィルス	1000万	让对手的敏捷变为 一半	3
マインドウィルス	1000万	让对手的精神力变为 一半	3
ラックウイルス	1000万	让对手的运气变为 一半	3
だいちのエリア	500万	将脚下的格子变成土 属性,持续时间较短	5
みずのエリア	500万	将脚下的格子变成水 属性,持续时间较短	5
ほのおのエリア	500万	将脚下的格子变成火 属性,持续时间较短	5

道具名	<b>○ 价格</b> □	效果	量大可 携帯数
かぜのエリア	500万	将脚下的格子变成风 属性,持续时间较短	5
ひかりのエリア	500万	将脚下的格子变成光 属性,持续时间较短	5
やみのエリア	500万	将脚下的格子变成暗 属性,持续时间较短	5
だいちのリング マット	1000万	将场地变成土属性。 持续时间较长	5
みずのリングマット	1000万	将场地变成水属性, 持续时间较长	5
ほのおのリング マット	1000万	将场地变成火属性, 持续时间较长	5
かぜのリングマット	1000万	将场地变成风属性, 持续时间较长	5
ひかりのリング マット	1000万	将场地变成光属性, 持续时间较长	5
やみのリングマット	1000万	将场地变成暗属性, 持续时间较长	5

## 商店物品一览表

道具名	价格	效果
ぞうし50	500万	增加50万资金
ぞうし200	2000万	增加200万资金
ぞうし400	4000万	增加400万资金
バインドトラップ	2000万	在场地中设置一个限制
		对手行动的陷阱
デジボントラップ	2000万	在场地中设置一个给对
		手造成伤害的陷阱
リバーストラップ	2000万	在场地中设置一个让对
		手脚下的格子变成克制
		他的属性的陷阱
デジボンロング	3000万	对远距离的对手造成轻
		微伤害
デジボンロングメガ	6000万	对远距离的对手造成中
		等伤害
デジボンロングギガ	1亿2000万	对远距离的对手造成大
		量伤害
デジボンミドル	3000万	对中距离的对手造成轻
		微伤害
デジボンミドルメガ	6000万	对中距离的对手造成中
		等伤害
デジボンミドルギガ	1亿2000万	对中距离的对手造成大
		量伤害
デジボン	3000万	对近距离的对手造成轻
		微伤害
デジボンメガ	6000万	对近距离的对手造成中
		等伤害
デジボンギガ	1亿2000万	对近距离的对手造成大
		量伤害
デジボンワイド	6000万	无论对手在哪里都可以
		对其造成轻微伤害
デジボンワイドメガ	1亿2000万	无论对手在哪里都可以
		对其造成中等伤害
デジボンワイドギガ	2亿	无论对手在哪里都可以
		对其造成大量伤害
ビヨッタタッチ	1000万	让对手陷入无法采取任
		何行动的眩晕状态
パニフルタッチ	1000万	让对手陷入无法察觉到玩
		家位置且无法攻击的盲目
		{パニフル}状态

道具名	价格	效果
ドクドクタッチ	1000万	让对手陷入HP持续减少的 中毒(ドクドク)状态
ゼニビタタッチ	1000万	让对手陷入无法补充资 金的贫穷(ゼニビタ) 状态

## ♥ 序章

本章内容以教学为主, 一路跟随指引操作即可。

小学生豪胜快斗(豪胜カイト)和 好友财前满男(财前ミツオ)、兼丸福 太(兼丸フクタ)以及天野流(天野ナガレ)一同组成了胜堀公司(ガッポリカンパニー)参加了英雄战斗大会"胜堀英雄战争(胜堀ヒーローウォーズ)"。预选在胜堀神社展开,众人来到神社和神官对话,进行教学战。

胜利后前往神社南方的公园,与那里的主考官对话,得到金钱后前往车站前的 电子市场购买道具,再回来开战,战斗中 会对道具和商店进行教学。

之后前往车站前的喷水池,与那里的 主考官对话,并拿着钱去电子市场租借英 雄装。和这里的主考官的战斗,会对变身 进行教学。

连胜两名主考官后,再回到神社和神官对战。由于手上的英雄装性能较好,只要活用在教学中学到的即可轻松获胜。胜利后通过预选,并获得1亿元金钱。

前往公园南侧的零食店"乐驮屋", 触发剧情动画后,回到公园西北侧的自 宅。序章就此结束。

## ♥ 第一章

对话结束后前往公园,走出教学楼时会提示出现了钱箱。在足球场中间就可以见到这种金色的箱子,以后会在不同的场景里,多切换角度才能发现。

来到公园与小孩对话,之后前往车站

前与一男子对战,此战中会学到炒热人气的技巧。之后回到公园,会触发剧情。

剧情过后已经是第二天,快斗要参加在学校中举行的胜堀英雄战争的第一轮比赛。在校门前会开启战斗邮件功能,进入校门后根据提示打开刚刚收到的邮件并进行挑战,可以在正式开战前提高一个等级。

校门旁边的体育仓库就是本次比赛的补给点,里面有电子市场和洗衣机。快斗需要击败分散在学校里的5个对手才可以胜出,而部分需要快斗获得特定场数的胜利后才愿意一战。凭借手头的英雄装的高性能,按照校舍IF→校舍2F→体育馆→泳池边→足球场边的顺序进行挑战,就可以突破第一轮比赛,需要购买道具时不要吝啬,反正很快就会失去所有身家……

胜利后收到神秘邮件,来到天台与一直失踪的流进行对战。这场战斗是必败的,快斗会被无情地秒杀,之后失去所有财产和英雄装。

在河川敷发生神秘的虚无僧赠与英雄 装的剧情,往家的方向走的途中福太会受 到天启,之后往神社进发。在神社里会遇 见快斗的姐姐豪胜爱(豪胜アイ)和她的 同学虎并狮子丸,不堪狮子丸言语侮辱的 快斗,一怒之下使用神秘英雄装 "エンター ・ザ・ゴールド"与其开战。

这场战斗中可以直接使用兆特级必杀技一击结束战斗,不过得到的金钱会比较少,在全财产归零的情况下,还是尽量以华丽的战斗来多挣点资金比较好。战斗结束后,神秘的虚无僧——钱念跑出来,要求快斗支付100亿日元的使用费。于是快斗三人的负债生涯就此开始。

## ♥ 第二章

从这里游戏才算正式开始。胜堀英雄战争的每一名选手都会拥有一个基地,而快斗的基地就在原先的体育仓库的位置。来到基地,成为了胜堀公司的监督的钱念已经在里面等着。当熟悉了一轮基地里的设备后,快斗等人向车站前进发,准备去

打听下一轮的对手海鸣一心的情报。

走出基地后,会有一名老师来告知随机英雄邮件的事情,以后走在路上就会出现踩地雷式的战斗了。此外,银联G的第7项机能开启,可以通过它直接回到基地门前了。在车站前打听到海鸣一心的大本营的位置,于是一行人又向着东面的胜堀鲜鱼市场城前进。进入胜堀港区域后,敌人大多为水属性,所以初始英雄装最好换成土属性英雄装,同时也为之后的一心战做好准备。

来到胜堀鲜鱼市场城,战胜门口的工作人员后入内。在市场城内打听到了一心的情况,同时还用100万元买到了可以改变场地属性的情报。离开时会再次发生战斗,剧情后前往中央町的乐驮屋门口,与那里的女子对战,胜利后入手だいちのリングマット。

赚满2千万元后回到基地,将钱付给 钱念,然后被领到新落成的2F的健身房。 此时最好抓紧机会将锻炼次数用完,若有1 亿元可以开启总合筋トレマシ-ン则更好, 锻炼完后下楼,就会进入第二轮比赛。

第二轮比赛需要击败胜堀港内的5名对手,然后从他们口中问出暗号,再将其输入市场城内的终端。每次问出暗号都必须先回去输入,才可以挑战下一名对手。暗号和数字的对应关系如下:

暗号	数字
苦劳はしない	968471
烧くお豆腐	890102
见ろ、早くに	368892
内藤兄さん	711023
西は南	248373



输入最后一个数字后,便要与一心开战。其水属性英雄装很强,如果能力比较低且没有什么强力的招式,即使是土属性也很难将其打倒。建议刷出比较强的土属

性装,再用だいちのリングマット 将场地 转为土属性,用这样的组合将其打倒。需 要注意,海鸣一心第一次濒死时,会使用 道具恢复HP,我方最好也备上道具以便应 付持久战。

## 第三章

本章开始,在战斗中场地会追加属性,攻击与防御时的站位就变得十分重要。剧情过后,快斗等人在钱念的要求下前往基地,会发现3F和4F也开放了,银联G的第3项功能也随之可以使用。随后,三人又前往第三轮比赛的场地,黑铁町(くろがね町)。路上遇上了正在纠缠爱的狮子丸,于是又要打一场。战胜后狮子丸开始暴走,此时中途杀出了金形铁之助将狮子丸打飞,不过他自己也突然出了故障,要求众人将他送回黑铁町。

黑铁町的敌人以土属性为主,要准备好风属性的英雄装。如果有试玩版的存档所赠送的"怪盗ジョ-力-"的话会方便很多。将铁之助送回工场,然后前往黑铁町的公园与钱念汇合。从钱念口中得知下一轮将对上的对手,正是金形铁之助。为了获胜,三人在町内进行调查,回到工场门口时,代替不在状态的铁之助与神秘的三人组进行战斗。需要注意的是,对方使用的是水属性英雄装。

胜利后发生剧情,在工场门口捡起 计划书后前往市场城与一心对话,得知 了幕后黑手电子王国(サイバーエンペラー)的消息。对话间,神秘三人组再 次赶到,向快斗发起袭击。这次对手使 用的是风属性英雄装,而且攻击力也比 较高。玩家可以试着拼出比较强的火属 性英雄装,或者试着用土属性以外的应 战。胜利后,从对手口中听说了电子王 国的社长也参赛的事情。

赚够5千万元,回到基地并交给钱念,就可以进入第三轮比赛。第三轮比赛中,与对手战斗前会进行抽签,中奖的话战斗中HP会翻倍,不中的话则战斗结束后得到的金钱翻倍,对玩家来说其实都是增

益。这次比赛依然是有5名对手,除了土属性之外,还有使用风属性英雄装的对手,所以火属性英雄装必不可少。全胜后回到工场与铁之助开战,其攻击以近距离为主,攻击力也挺高,在有地形加成的情况下可以造成100点左右的伤害,要注意血量及多使用闪避。使用道具改变格子属性或者给自身能力加成都是不错的选择。拥有"怪盗ジョーカー"的话,可以考虑打远距离游击战。



## 第四章

快斗来到基地,了解到下一战的对手 正是电子王国的社长、收购铁之助的工场 并且污染胜堀湾的幕后黑手——底波拉贵 崎(デボラ贵崎)。先去中央町的公园开 会,然后前往车站前,和电子王国的神秘 三人组的最后一人进行对战。对手会在战 斗中切换水属性和风属性的英雄装,相应 地变身应对即可。胜利后,从对方口中, 得知了贵崎酷爱收集英雄装,以快斗的 "エンター・ザ・ゴールド"为诱饵的话, 说不定能够和他打赌的情报。之后三人前 往河川敷,往北面走就来到了末之内(末 の内),而电子王国的就位于末之内北 面。在众多媒体面前,快斗以自身的英雄 装为赌注,让贵崎在失败后放弃黑铁町的 收购,而贵崎也一口答应,不过还附加了 要额外收取1亿元的条件。

回到基地被钱念训斥了一顿,之后在 钱念的指使下先去给贵崎支付1亿元。

走到学校门口时遇到神秘的小孩, 在他的"强制展开"之下,快斗不得已与 其展开战斗。其英雄装为风属性且速度很快,玩家最好使用速度较高的火属性英雄 装,否则会陷入苦战。击败小孩后,他喃喃自语道便离去,留下摸不着头脑的快斗 继续前往电子王国。走进电子王国后,会 与贵崎的秘书开战,她身着土属性英雄 装,不过实力平平。之后到达2F的贵崎办公室支付1亿元并返回基地,第四章结束。



## ♥ 第五章

一开始来到基地,钱念道出了贵崎强大的秘密在于其英雄装属于最初的原型系列。而同个系列的快斗的英雄装是可以进行强化的,不过需要进行三场激烈的战斗来解压缩强化数据。第一场战斗在河川敷展开,对手就是曾经对上的一心。第二场战斗是在鲜鱼市场城,对手果不其然是铁之助。第三战是在黑铁町的工场门口,对手居然是狮子丸。三个人的攻击方式没有太大变化,不过实力有所提升,这边只要相应地提高等级便可以应对。

战胜后回到基地,然后来到体育馆与 钱念对战。第一回战斗中,钱念使出了特别的招式让快斗陷入了中毒状态而落败。 开始燃烧起来的快斗成功解压缩了强化数据,让英雄装得以进化成"エンター・ザ・スピード",再次向钱念发起进攻。新英雄装的速度很快,增加了能解除中毒状态的招式。虽然变身时间依然只有50秒,不过只要不断拉开距离,用速度优势收集金钱并发动攻击,50秒内击败钱念并没有太大问题。



胜利后,钱念透露了流的英雄装也属于原型系列,如果能击败贵崎的话,说不定能获得一些情报。之后向钱念支付1亿元参加费用,就可以进入四分之一决赛。快斗想要一口气直接解决贵崎,没想到贵崎却用肮脏的大人的手段雇用了5名其他参赛者来保护他。这样一来还是必须先解决5个人,才能靠近贵崎。在陪同作战的钱念的建议下,在比赛前快斗要通过钱念的眼镜来猜出5名参赛者到底收了贵崎多少钱,如果猜中了,这笔钱将归快斗所有。5名对手的金额及英雄装属性如下所示:

金额	英雄装属性	备注
160万	水	_
40万	土	_
200万	凤	回避率高
80万	土	_
270万	水	拥有增强自身基础能力的招式

击败了5名对手后,来到贵崎的办公

室就可以与其决战啦。贵崎使用的英雄装 是水属性的,拥有能造成毒状态的技能, 所以新的英雄装 "エンター・ザ・スピー ド"相性十分不错。惟一缺点是变身时间 太短,上场时最好用其他速度快的土属性 英雄装,一边收集金钱一边把场地变成土 属性。当贵崎使用毒状态攻击时,就一 强应对。累积足够的金钱后就换上"エンター・ザ・スピード",然后利用场地效果 尽快用黄金必杀技将贵崎击倒。胜利后, 贵崎企图不认账,不肯放手黑铁町。此 时,曾经出现在流的身边的神秘黑衣人金 钱幽灵(マネーゴースト)突然出现,将贵 崎的财产全部夺走后消失。



## ♥ 第六章

 图将泄露金钱幽灵机密的贵崎带走。就在争执之时,流也出现了,快斗企图和流一战,不过流却因为力量失控无法应战,于是就由露藩来当快斗的对手。



虽然露藩一副很拽的样子,不过其英雄装只是普通的火属性英雄装,很轻松就可以解决。胜利后,曾在校门前对战的小孩出现,将露藩和流带走,而快斗等人则将贵崎带回基地。收下光的1亿后,贵崎道出了自己和刚刚的3人合称"黄金四铭柄",以及金钱幽灵处于数据世界中的事情。

走出基地,快斗收到邮件,得知半决赛和决赛的地点都在欢乐城(ジョイポリス)。因为流等人都已经确定进半决赛,快斗等人决定去那里先侦察一下。在那里,快斗等人遇到了正在苦等爱的狮子丸,为了掩盖自己的真实目的,狮子丸随口胡扯,最后又演变成了要对战的局面。对手是已经对上好几次的狮子丸,只要不让他收集到太多金钱发动黄金必杀技,就没有什么威胁了。之后会接到钱念打来的电话,让众人回去基地。

钱念告诉快斗,下一轮的对手将会是露藩以及神秘小孩——龙里千,而流已经在另外的组别进入决战。露藩拥有力量型的土属性英雄装,里千则是速度型的风属性英雄装,全部都是原型系列。为了取胜,钱念让快斗和其打一场进行战前模

拟。钱念依然是土属性英雄装且速度较慢,利用机动性抢占金钱可以让其降低攻击频率并直接蹂躏他。之后收集到2亿元并跟钱念对话,就可以进入半决赛。



第一战的对手是里千,其风属性铠甲会使用提升自身性能的招式,以及将场上的资金都吹走的大招。虽说对手是速度型,但只要使用速度100以上的英雄装,借助地形完全可以抢在其前面将金钱收集完。其招式"りゅうのはき"对火属性也会造成很高伤害,要注意将HP保持在150以上。如果我方的英雄装的速度跟不上里千,那只能选择用普通技比较强的火属性英雄装来一点点削减其HP。

胜利后,稍作准备再走回舞台,就要迎战露藩了。露藩的土属性力量为量型英雄装也有自我强化的招式,攻击力和部分高,当其政士的强势。当其政士的人。当其政士的人。这个人,所以能够,是是是是一个人,是是是一个人,就是是是一个人,是是是一个人,是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,不是是是一个人,我们是一个一个人,就是这个人,我们就是一个人,我们就是一个人,我们就是是一个人,我们就是一个人的,我们就是一个一样的,我们就是一个人的我们就是一个人的人,我们就是一个人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人的人,我们就是一个人的人的人的人,我们就是一个人的人的人们就是一个人的人们,我们就是一个人的人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们,我们就是一个人的人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们,我们就是一个人的人的人们,我们就是一个人的人们,我们就是一个人的人的人们,我们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人的人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人的人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的一个人们就是一个一个一个一个人的人们就是一个一个一的一个一个一个一的一个一就是一的一的一就是一个人的一的一个人的人们就是一个人的人们就是一个人们就是一个一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人的人们就是一个人

## ♥ 第七章



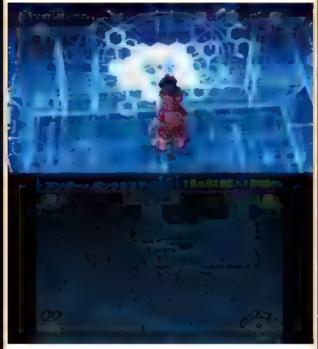
在基地内的快斗突然接到流打来的电 话,急忙前往河川敷相见。然而,河边见 到的流、很明显样子与电话中不同。这时 金钱幽灵出现,承认了对流进行了精神操 纵的事实,并且提出了要和快斗直接对决 以测试其实力的要求。在强制展开面前, 快斗完全没有拒绝的余地,只好开战。金 钱幽灵使用的水属性英雄装,速度非常 快,不过只有攻击性的招式,不会造成异 常状态。铺上土属性的场地,用同样高速 度的土属性英雄装就可以应付了。胜利 后,金钱幽灵带着流消失,而钱念则让三 人尽快回趟基地。在基地中,钱念告诉快 斗, 金钱幽灵企图通过征服英雄银行的世 界来征服现实世界的真实目的。而流则是 金钱幽灵的实验体,最终会被英雄装所吞 噬,为了阻止,快斗必须要在决战中将流 夺回来。

支付3亿元后进入决赛,直接与流开战。流所使用的是水属性英雄装,以中远距离的攻击为主,且部分攻击不能回避,速度又很快,派上速度慢的英雄装基本上就只有挨打的份。由于流的攻击力高,用土属性英雄装来防御也不是理想的做法,最好是主动出击,一方面快速抢钱,另一方面是借助异常状态来阻止流的攻击,再备有一招中远距离的招式可以在流拉开距离时进行攻击。最后别忘记铺上水属性以外的场地,来对自身进行强化。战斗结束后金钱幽灵出现,钱念抓住机会让他现出真身——原来是名叫安立纯守的男子。他挣脱钱念的束缚并将其击伤,自己则带上流消失了。

比赛过去3天后,为了让卧床的钱念 复原,快斗决定去收集材料制作家传秘药 "顽愿丸"。第一种材料是大福鱼骨,首 先到鲜鱼市场城见到一心,然后与一旁的 鱼店店主对话,之后在店主的要求下,到 海边与其儿子对战。对方所使用的风属性 英雄装会造成盲目和贫穷两种异常状态, 所以要备好相应的恢复药。不过其英雄装 的变身时间很短,故意拖时间并伺机击倒 的话,可以轻松获得胜利。之后回到鱼店 获得鱼骨并交给爷爷。

第二种材料需要在黑铁町才能入手, 三人去找铁之助打听情况,然后在旋转螺 丝钉附近找到销售者,对方却要求和快斗 战一场。对手用的是土属性的英雄装,以 近身攻击为主,拉开距离战斗的话很快就 能解决。胜利后免费得到金属食材,带给 爷爷后, 很快就做出了顽愿丸。钱念服下 后,很快便复活了,并与随后赶来的光一 起道出了一切的真相、金钱幽灵、即安立 纯守,是英雄银行的创立者。出身贫穷的 他,慢慢地开始憎恨金钱、憎恨经济乃至 全世界,于是他带走了原型英雄装就此失 踪,而他现在的目的,是要改写整个世 界。就在对话间、外面一阵骚动、原来改 写已经开始。通过光所制造的传送机器, 可以让快斗到达数据世界去救出流,这样 应该就可以阻止改写。由于太过危险,钱 念和光决定先去做准备,并让快斗与家人 道別。之后先去趟基地,将"エンタ-





需要找到对应的钥匙打开才能前进。B3会 和贵崎的英雄装"バロン・ザ・ユーロ"再 次对战,对方会不断使出毒状态攻击,可 以用道具预防。铺上土属性场地用高速度 土属性英雄(比如"エンター・ザ・スピー ド")强攻,并适时注意回复HP的话,不 难击败。击败后会得到强化资料的碎片1. 在一旁的宝箱中还能得到バロン・ザ・ユ - D的设计图。B6则要迎战露藩的英雄装 "ザ・ドストル-ブルスキ-"。用铺场地 战术,再用道具给力量和速度加成,就可 以轻松甩开它。胜利后获得强化数据碎片 2. 在一旁的宝箱中同样可以获得英雄装 的设计图。B9则是迎战黄金四铭柄中的 龙里干的英雄装。沿用之前的铺场地和道 具加成战术, 在战斗中的商店里购买足够 的战斗资金,再搭配"エンター・ザ・ゴ -ルド"的黄金必杀技就可以击败它。如 果有其他强力的火属性英雄装也可以派上 场。胜利后得到最后的强化数据碎片,不 过要成功强化还需要一定时间。解除该楼 层中的所有挡路的墙壁,可以在一旁的房 间里得到"ザ・ムゲン・ウラドラ"的设 计图。

在B10看到了流,正当快斗接近时,新的敌人出现并复制了"エンタ-・ザ・ゴールド"的能力。就在快斗苦恼的时候,强化终于完成,新的英雄装エンタ-・ザ・ヒーロー出现了。这套英雄装是光属性,而且

变身时间也比原来要长,攻击时会有属性克制,不过防御时没有减轻。招式当中有一招覆盖所有射程且仅需98万元的攻击,搭配道具并不断拉开距离使用这一招来逐渐削弱HP,待对手HP在一半以下时再购买资金用黄金必杀技一击KO即可。胜利后,快斗带上了流,离开了数据世界。

## ♥ 第八章

虽然带走了作为空间融合的钥匙的流,但是现实中的空间融合并没有终止。原来,安立复制了钥匙,一旦主钥匙——流被带走,备用的钥匙就会插入,继续执行程序。就当众人陷入绝望之时,安立却主动提出了要和快斗赌一把,如果快斗能够将他和他的棋子们击败,安立就会终止计划,否则世界就会灭亡。为了拯救世界,快斗决定应战,和钱念两人向末之内进发。

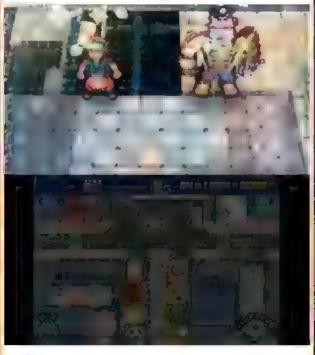


走出学校后门,就遇到了来拦截的敌人。快斗会连战地属性和火属性的敌人,以至今为止的经验应战即可。随着敌人的大量增援,钱念一人挡下了敌人,而让快斗绕道前往末之内。到达车站前,与赶来帮忙的一心和铁之助会合,此时敌人再次出现,快斗会对上水属性的敌人。除了一招将整个场地变成

水属性的招式外,并没有太多值得防备的地方。随后一心和铁之助帮忙般后,快斗继续前进。来到河川敷,对上风属性的敌人。胜利后,狮子丸出来帮忙挡下敌人。而末之内就在眼前,进入后就是与安立的决战。

安立拥有两套英雄装,分别是暗属性的力量型和光属性的速度型。因为其一开始会以暗属性应战,而我方仅有的光属性英雄装可以较好地克制,所以争取在其变身之前将其击倒。由于"エンター·ザ·ヒーロ—"的变身时间较短,刚开始还是要以其他的高速度英雄装来牵制安立。除了给自身进行强化外,在可以用道具弱化对手。当安立的HP在一半以下时,就可以换光属性英雄装来可以用了。没能成功秒杀的话,其濒死时会回复400HP,而且会回复两次。

获胜后,安立却道出自己并不是最后的难关,真正的最终对手是流。虽然快斗不愿战斗,但是此时的流已经完全失去理智。一开战,流就连续使出大招,让快斗无法得到资金,快斗根本无法招架。眼看就要落败之时,快斗的"エンター・ザ・ゴールド"获得了从外部获得资金的能力,接受了全世界的金钱之后,快斗再次投入战斗!



这场战斗终于可以不用担心资金的 问题而可以随意出招了。虽然流很强大

还会瞬移,利用商店里的异常状态道具 和陷阱来封锁其行动的话,他也没有还 手之力。如果玩家的英雄装拥有可以让 对手陷入昏迷状态的招式,可以连续使 用,只要变身时间够长,可以直接将流 磨死。

胜利后,安立将附在流身上的英雄 装消灭。原来, "エンター・ザ・ゴールド"最后的特殊能力,是安立为了见识这个世界的良心而偷偷装的病毒。认识到"世界还是值得保留"之后,安立独自回到数据世界,让空间融合停止。流回复正常,钱念销毁了100亿元的合同,一切又回到了正常,游戏也迎来了结局。



游戏的剧情没有张力可言,尤其是最终BOSS的转变十分生硬。系统有种匆匆赶工的感觉,十分不人性化,像战

斗委托的具体内容只能在基地中确认这点就

让人十分不解, 出租英雄装时 不能一键回收租 金也让操作变得 繁琐。指引十分 匮乏, 关于属性 及主角的能力等 根本没有进行过 讲解。游戏最大 的败笔是踩地雷 战斗的遇敌率过 高、且根本没有 回避的办法,严 重影响了对主线 剧情和支线任务 的体验。





此次为大家带来的是本作的进一步研究。包括如何快速提高作物和副 产品的品质、新设施的使用方式、小镇住民的喜好、实用的各种小贴士等。由于本作的内容极其丰富,可供挖掘的内容还有很多,在游戏过程中不断发现新事物的新鲜感也为本作的游戏时间提供了保障。

# 作的

### 牧场物语 连结新天地

牧场物语 つながる新天地

Marvelous AQL 2014年2月27日

2014 年 2 月 27 日 5040 日元 1 ~ 4 人 对应邂逅通信

日版

相关攻略: Vol.219

## 作物的品质提升

每天给作物施加一次肥料(ひりょう) 有利于作物品质的提升。品质的星数越高, 出荷时的卖价就越高,但继续进行品质提升 时所需的肥料也越多。

除了肥料外, 玩家也可以配合使用种子制造工房(シードメーカー) 来快速提升作物的品质。具体的方法如下:

①种下种子后根据其生长期逆推,留出足够的生长时间,在此之前只施加肥料不浇水.不浇水时种子不会发芽,下雨后发芽也可以通过少浇水来延缓其生长(不浇水的话作物要发白一周左右才会完全枯萎)。有联机条件的玩家也可以让小伙伴在田地挥舞魔法棒来帮忙提升作物的品质。

②将收获的作物在种子制造工房中加工为种子。



▲通过在牧场上放置黑色のフレームボール+プラックスターボール+ 黒色のオクタゴン+ 黑色の元錐オブジェ+プラックブロック+ 黒色のスターダイス来触发组合増益效果可进一步提高种子制作工房中作成物的品质。

③将工房加工完成的种子下地种植, 重复第一个步骤。

刚收获的作物名字会有"新鲜"的前缀, 此时作物的卖价会全部增加7G。如果是在 作物比赛上获奖的话,作物的等级和卖价都 会增加。具体的对应关系是铜(ブロンズ) 等级的卖价提升为原先卖价的11倍;银(シ ルバー)等级的提升12倍;金(ゴールド) 等级的提升1.3倍。

品质星数	半星	1星	1星半	2星	2星半	3星	3 星半	4星	4 星半	5星
卖价提升的倍数	×1.0	×1.2	× 1.4	×16	×18	× 2.0	× 2.2	×24	× 2.6	×28

# 黄金作物 💝

当某一作物的出荷满 500 个后就可以从商人处购得该作物的黄金种子,将其种下后就可以获得黄金作物。使用黄金作物制作料理也比较容易提升料理的品质。

黄金作物的生长极其脆弱,并且需要特殊的肥料来提升其品质(特殊肥料可在种子制作



工房中制作,制作特殊肥料时所需的工儿草可通过培养与宠物猫或者熊猫的好感度后获得)。即使按照正常的种植流程培育,其自身也有一定几率会枯萎,因此推荐玩家在入睡前都存一下档,这样即使第二天早上发现黄金作物枯萎也可以读档避免。另外,种植黄金作物的田地越多,也会增加其枯萎的几率。

### 小贴士 农田的整地方法

本作中有多种类型的作物,其分别 有着对应的整地方法。

一般作物:使用镰刀(カマ)去除田地 上的作物,然后用锤子(ハンマー)将 其恢复为普通的地面。

果树/茶叶.使用斧头(才))去除田地 上的作物,然后用锤子将其恢复为普通的 地面

牧草:使用锄头(**夕7**)去除田地上的作物, 然后用锤子将其恢复为普通的地面。

### 小贴士 果物的摘取方法

与一般多使用工具来收获的作物不同,果树成熟后,需要先使用 B 键跳跃,然后迅速按下 A 键才能收获作物。



# **继之种子**

有时在与小麦之国的商人进行交易前,商人会询问主人公要不要购入谜之种子(ナンの种),每个谜之种子的售价是 1000G,能生长出来的作物为超级蘑菇(スーパーキノコ)、火焰花(ファイヤーフラワー)和超级星星(スーパースター)中的随机一种。每个谜之种子的生长周期都是 20 天。



	<b>秋果</b>
超级蘑菇	同一区域内的田地作物秒速成长两个阶段,
	并且收获作物的个数会增加6个。
火焰花	除去枯萎的作物,并会使区域内生长的作物
	品质略微上升。
超级星星	作物收获后的新鲜状态可延长一个月左右。

拨出谜之种子长出的作物时就会立即为 周围的作物施加效果,但即使将两个相同的 作物同时拔出,其施加的特殊效果也无法倍 化,也就是说无论同时拔出几个相同的谜之 种子的作物,特殊效果都只能施加一次。

## 温室的使用



在游戏的第2年,如果玩家开启了小麦 之国(コムギの国)的贸易点的话,可以从 此商人处购买温室(ビニールハウス)的制

作在(国处秋同并温太(图櫻サ)购冬的放室阳太然之ラ商春种阳置下置管后国の人夏不,在的处き



场)后就可以开始培育作物了。温室的制作 材料为木材×15、石×10、やわらかい土 ×15、白い布×8、银×5,平时稍微注意 收集一下都不难获得。温室中可开辟15块 田地,并配有水槽,十分方便。但要注意的是, 由于一个牧场只能放4个温室,因此玩家自 己的牧场加ひだまり牧场总共只能放8个。 温室中的太阳随时都可以进行更换,但更换 后还未成熟的作物会很快枯萎。

# **E (%)**

## 动物的性格

和系列前作一样,本作中的动物也有性格的设定,不同的性格会影响其寿命以及与主人公好感度提高的效率等。

	_		
	35 d	<b>安全是是国际</b>	MARI
活泼(かつば	较短	较快	放牧时好感度上升较
つ)			快,但不放牧的话也
			更容易累积压力
成熟(おとな	普通	普通	比其他性格的动物更
LW)			容易提升零食(おや
			つ)的效果
胆小(おくび	较长	较慢	即使长时间放牧好感
よう)			度的提升也较慢,但
			反之即使长时间不放
			牧也不容易累积压力

## 动物的受孕与生长

在贸易站(贸易ステーション)与商人对话,选择"动物について"后点选"种付けをする"就可以让动物受孕并生出小动物。受孕是免费的,



并且小动物会继承母亲一半的好感度。鸡类的动物则不需要孵化,直接将蛋放入鸡舍里的孵化箱就可以产出小鸡了。动物在怀孕时不需要照料也不需要进食,但相应地也无法产出副产品。

严笑	不学/好化 所無时间	
牛(ウシ)类	21 天	幼仔(21天)→成年(21
羊(ヒツジ)类	21 天	天)→成熟
鸡(ニワトリ)类	7 天	鸡雏 → (5天) →小鸡 → (5天)→成年→ (10
		天)→成熟

注: 兔子类动物不能进行繁殖。

## 副产品的个数。人与品质的提升。

📄 🦲 🛑 Rhitoureh II

#### 个数的提升

给动物投喂零食就可以提升副产品的 个数,最多可提升到5个。零食可以在山 小屋之国(山小屋の国)的商人处购得。

#### 品质的提升

增加与动物的好感度就可以提升其副产品的品质。把与动物增加好感度的方式包含投食、交流、清洁和放牧。当好感度达到一定程度时会有一定几率出现极上副产物,其卖价是一般副产品的3倍。

在牧场每日将动物推出动物小屋外或 从公会(ギルド)出发带动物(每带一只 需花费 100G,最多可带 16 只)去往野生动 物园(サファリ)累积放牧时间的话(约 为游戏中的 100 ~ 150 个小时),会 100% 出现极上副产物。

#### ALVIO DE

可在动物小屋中通过动物笔记(动物/- h)设定让狗帮助放牧,好感度较高时狗会自主出门放牧,但有时也会出现狗偷懒的情况,此时只要在其面前使用"笛"时即可敦促其进行放牧。



#### AL WATER

在古董店(アンティークショップ) 处可购入宠物饵料机(ペットエサマシー



#### ANNO DE

在蜂箱中放入不同的蜜蜂会收获不同的蜂蜜。使用香水可以提高蜂蜜的产出品质。香水可以在种子制造工房中制作,品质越高的香水可以使蜂蜜的品质提升越快。并且由于秋冬不适合培育蜂蜜,因此最好在春季培育。



## 野生动物

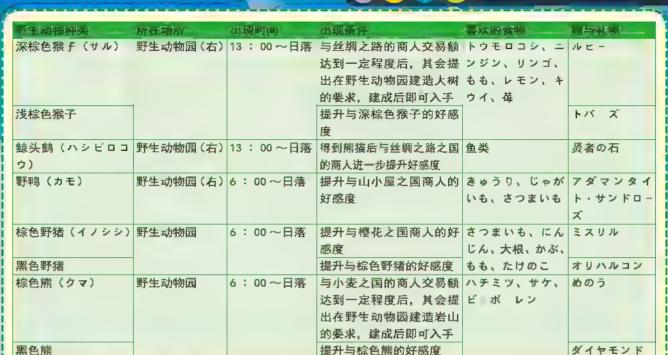
作为动物要素极其丰富的本作,游戏场景中也会出现各种野生动物,野生动物除了少部分为初期出现外,多数要通过与贸易商人提升好感度获得。贸易商人赠与野生动物的事件只在晴天发生,如果赠与的事件重复的话,只需要在第一个事件结束后出贸易站

再重新进入即可触发第二个赠与事件。要注意的是骑马进入的话不会触发事件。与野生动物们好感度到达一定程度后会出现多只(关系变好后会先出现第2只,好感度进一步提升后会出现第3只)以及不同颜色的野生动物,也可从它们那里获得礼物。下表总结了目前已知野生动物的获取条件、喜好和能从它们那里获得的礼物等内容。





主动物种类	HE HE SON	19 的现在分词	出现家行	EXAMPA 18	N Exilt
白色兔子(ウサギ)	林道エリア	6:00~日落	初期出现。	饲い叶、かぶ、じ	くるみ
黑色兔子		13:00~日落	提升与白色兔子的好感度	ゃがいも、トマト、	アロエ
				にんじん	
熊猫(パンダ)	林道エリア	13:00~日落	从丝绸之路之国(シルク	竹	エリ草
			ロードの国)处得到猴子		
			后进一步提升好感度		
浅棕色麻雀(スズメ)	山のふもと	6:00~日落	初期出现	大豆、トウモロコ	橙色の羽毛
深棕色麻雀			提升与浅棕色麻雀的好感	シ、小麦、いなほ	紫色の羽毛
			度		
棕色雪鼬(オコジョ)	そよ风の丘	6:00~日落	初期出现	卵・金の卵	< 9
白色雪鼬			提升与棕色雪鼬的好感度		セジ
黄色狐狸(キツネ)	川 边のまきば	6:00~日落	提升与小麦之国商人的好	もも、キウイ、卵	バジル
			感度后入手		
白色狐狸			提升与黄色狐狸的好感度		ローリエ
浅棕色狸猫(タヌキ)	惠みの广场	6:00~日落	提升与薔薇之国(バラの	卵、金の卵	ベルガモット
			国) 商人的好感度后入手		
深棕色狸猫			提升与棕色狸猫的好感度		タイム
乌龟(龟)	野生动物园(右)	6:00~日落	初期出现	鱼类	アダマンタイ
					۲
家鸭(アヒル)	野生动物园(右)	6:00~日落	初期出现	かぶ、きゅうり、	ほたる石
				だいこん	



在野生动物园中投喂食物时,需要将食物放入动物活动区域附近的饵料槽中。无论动物有没有进食,野生动物园中饵料槽里的食物第二天会自动消失,而在山间林道等场景中放置野生动物的食物的话会长时间保留,因此玩家可以利用这点直接在山间林道处放置大量野生动物喜欢的食物,这样一个月左右后回来再看的话好感度就已经提升得差不多了。

第二次野生动物园升级

第二年秋季以后,与小麦之国的好感 度达到一定程度会被要求改造岩山,也就是 野生动物园的第二次升级。升级所需材料为 300 个木材, 600 个石材和十万 G。只要玩家平时注意捡拾かたい枝和石, 不够的部分通过砍伐牧场上的树或敲击岩石, 并从大工店购入不够的部分即可达成。升级后小麦之国的商人会送给主人公一只熊。





# 电视机 👺 🛞

在游戏初期可以从米斯特鲁(ミステル) 经营的古董店(アンティークショップ)里 购得电视机(テレビ)。所需的制作材料为 黑い木材×12、びん×6、铁×5、キラキ ラ光る石×5、水晶×3。



ブ茶のボットを町の広境すべてに飾ると

機の木タウンの人たちはとても 最んでくれるそうです! 制作完成后将电视放在屋里就可以收看 天气预报(天气予报)节目,莉莉艾(リーリエ)会告诉玩家当日和明日的天气情况; 综艺节目(バラエティ)中会有系列前作中人物出演的连续剧和介绍贸易国的观光影像等;樫之木频道(樫の木チャンネル)中则会为玩家介绍游戏中许多实用的情报,比如道具的使用或组合增益的提示。每周六乔治(ジョルジュ)会在樫之木频道登场分享关于他的生活信息,每周日也会有小镇上住民的个人采访,从中可得知住民的喜好等。

#### ASULTO

如果隔几天再去野生动物园中的采掘点挖掘的话更容易出珍稀矿石。





从丝绸之路之国的商人处可以购入包装台的制作图,将其放在家中可以包装礼物或制作花束。



使用菜单	用菜单	
选项	说明	
包装礼物(ラッピングをする)	可将背包中的东西打包成精致的礼物。	
拆开包装礼物(ラッピングをはずす)	将已打包的礼物还原成原本的物品	
制作花束(花束を作る)	当主人公的背包中有绸带时即可制作花束	
制作绸帯(リボンを作る)	花束所需的绸帯(リボン)的原材料为亚麻布(リネン)或棉花(コットン),	
	准备好材料后,点包装台选择"打包绸带材料(リボンの材料をセットする)"	
	即可制作,每一个亚麻布或棉花可以制作十条绸带。选择"查看剩余绸带(残	
	りのリポンをみる)"可确认剩下可使用的绸带类型和数量。	
取消(やめる)	退出	

神感888	16. 500 201	THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH	4.扩张杨扬4	- 环境大学	Jan 150 and	主要的)。
うららかな日々	粉色(ピンク)系的花	粉色系的花	粉色系的花	白色系的花	青のリボン	3360
炎帝のワルツ	红色(赤)系的花	红色系的花	红色系的花	粉色系的花	赤のリボン	3740
十六夜の月	白色系的花	白色系的花	粉色系的花	粉色系的花	白のリボン	3400
风花の歌声	蓝色(青)系的花	青系の花	蓝色系的花	白色系的花	绿のリボン	7020
花鸟风月	あじさい	なでしこ	りんどう	白色系的花	金のリボン	3230
太阳へのあこがれ	ひまわり	ひまわり	ガーベラ	白色系的花	黄のリボン	4040
想いを贵方へ	レッドローズ	ホワイトローズ	ブル-ロ-ズ	ピンクローズ	银のリボン	7390
大地の祝福	花	花	花	花	リボン	900



在游戏中玩家可以自定义自宅、牧场和 小镇广场中的物品放置,并且将物品进行特 定的组合并放置在特殊位置的话会出现诸如 增加住民好感度、提高贸易额、缩短物品制 作时间等各种各样的增益效果。通过购买饰 品(アクセサリー)的制作图(组み立て图), 将制作完成的饰品按特殊的方式进行组合的 话也可以对主人公施加体力回复等功效。以 下为目前已知的物品组合方式与增益效果。





學不集广场————————————————————————————————————	
所需物品	效果
玫瑰系列的壶(ローズ系のポッド)	将所有的广场都装饰上玫瑰系列的壶(如ピンクロ – スポット等)即可提升与小
	镇住民的好感度
滑り台 + 冬季相关的雕像 2 个	购买交易物品时的价格减少
与贸易国相关的物品	交易品的出售价提升,比如将三棵樱花树分别放置在三处广场上就可以提升樱花
	之国的出荷价位。

1.0 M	
所需物品	效果
黄色のフレームボール + イエロ スタ ボ ル + 黄色のオクタゴン +	缩短种子制作工房的物品制作时间
黄色の元錐オブジェ+イエローブロック+黄色のスターダイス	
	提升种子制作工房中所有制成物品的品质
黑色の元錐オブジェ + ブラックブロック + 黑色のスターダイス	
赤色のフレームボール + レッドースタ・ボ・ル + 赤色のオクタゴン +	缩短裁缝工房的物品制作时间
赤色の元錐オブジェ+レッド-ブロック+赤色のスターダイス	
桃色のフレームボール+ビンクスターボール+桃色のオクタゴン+桃	缩短调味料工房的物品制作时间
色の元錐オブジェ + ピンクブロック + 桃色のスターダイス	
银色のフレームボ ル+シルバ スタ ボ ル+银色のオクタゴン+	提升调味料工房中所有支成物品的品质
银色の元錐オブジェ+シルバーブロック+银色のスターダイス	
青色のフレ ムボ ル+ブル スタ ボ ル+青色のオクタゴン+青	縮短離酒工房(ワイン工房)的物品制作时间
色の元錐オブジェ+ブループロック+膏色のスターダイス	
紫色のフレームボール+パープルスターボール+紫色のオクタゴン+	縮短芝士工房(チーズ工房)的物品制作时间
紫色の元錐オブジェ+パープルブロック+紫色のスターダイス	
緑色のフレームボール+グリーンスターボール+緑色のオクタゴン+	缩短陶艺工房的物品制作时间
緑色の元錐オブジェ+グリーンブロック+緑色のスターダイス	
在田地旁放置 15 个栅栏(ガードポール)	台风和大雪天气时作物的品质不容易下降
鸡的装饰品(ニワトリの置物)×3+ 风见鸡 ×3	与鸡类动物的好感度更容易上升
牛的装饰品(ウシの置物)×3+ ミルク缶×5	与牛类动物的好感度更容易上升
羊的装饰品(ヒツジの置物)×3+ 牧草ロール ×5	与羊类动物的好感度更容易上升
忠犬の石像 ×5	与狗、猫类宠物的好感度更容易上升
多个动物装饰品	增加动物产出副产品的个数
黄金类物品(比如金のフレームボール等物品的组合)	增加黄金作物的产量
4 种春天的花的盆栽 ×3	春季作物的品质上升。4 种花分別为ピンクロー
	ズ、マーガレット、チューリップ、カーネーシ
	ョン
夏天的花的盆栽 ×3	夏季作物的品质上升
3 种秋天的花的盆栽 ×3	秋季作物的品质上升。3 种花分別ガーベラ・な
	でしこ・ホワイトローズ。
3 种春天的花的盆栽 ×3	冬季作物的品质上升。3种花分别为スノードロ
	ップ、りんどう、ブルーローズ
多种颜色的花篮(花かご)	在牧场上养蜂时所获得的蜂蜜量增多
松の木 ×5	栽培蘑菇〈キノコ〉时所获得的蘑菇个数加1

Н		
H	所需物品	效果
į	おしゃれな家具 + 高そうな冷藏库 + 珊瑚类(サンゴ)装饰品	提升料理的品质

效果
自动回复身体状态
自动回复身体状态
自动回复体力,每30分钟回复半颗心的体力
自动回复体力,每 20 分钟回复半颗心的体力
自动回复体力,每 10 分钟回复半颗心的体力
提升与野生动物的好感度
提升与小镇住民的好感度
提升与所饲养动物的好感度
容易疲倦
投掷物品时会出现钱
时间的流逝会减慢



进入游戏中期,玩家除了可以通过卖出高品质的作物和副产品来



赚钱外,出售工房品则是比较高效的赚钱方法。其中尤以裁缝工房里加工的金色布料最为来钱。当玩家把作物或羊毛、兔毛类副产品的品质升级到最高,并通过喂零食提升副产品产出个数后就可以在裁缝工房中一次加工多个金布,将其售出的话可获得十分丰厚的回报。

#### AND THE REAL PROPERTY.

从此处跳下时若主人公出现音符或 者开心的标志表明周围会有物品掉落, 可返回上方平台仔细查找一下。



#### (IV)

除了能使用胡萝卜(にんじん) 在牧场、小镇和贸易站(贸易ステーション)之间实现瞬移外,还可从薔薇 之国(バラの国)的商人处购得气球(ふうせん),使用它可以从任何地方瞬移 到小镇上的随机一处地点。



#### AND THE

在地上投掷物品进行加工时最多 只能放 20 个素材,不然多出来的会直 接消失掉。



## 村民的生日与喜好

注: 粉红色的物品为其最喜欢的物品。

#### 艾达《エッダ》

生日: 秋13日

**喜欢的物品: いもの煮っ 转がし、かぶのスープ、** かぶサラダ、焼きいも、 焼き鱼、豆乳クッキー、 だいこんサラダ、所有的

野菜(包括种子)、イワシ、アマガエル、蝶、 ナナホシテントウ、クツワムシ、ミツバチ、 トマトの种、あんず、アキアカネ。

讨厌的物品:蜂の巢。

### 贝罗妮卡(ベロニカ)

生日: 夏23日

喜欢的物品: 极 Z ハ - ブチ - ズ、ゴルゴンゾ - ラチ - ズ、 ロックフォ - ルチ - ズ、极ハ -ブチ - ズ、ミルク、ミルクス -プ、 ハ - ブ テ イ - 、 ヨ - グ ルトドリンク、フレンチト -スト。

<mark>讨厌的物品</mark>:カエル、人参、 ドリア、ポトフ。



### 蓋撒 (ゲイザー)

生日:秋5日

喜欢的物品: ふぐちり、烧 き鱼、うな重、ブイヤベース、 所有的奶油(バッタ)类物品、 海鲜オムライス、うな重、 フィッシュパイ、小鱼、贝类、 黑い石材。

<mark>讨厌的物品</mark>: きのこサラダ、ポトフ。

## 奥托玛 (オットマ-)

生日:春17日

喜欢的物品:海鲜丼、烧き鱼、 鱼、蝶、バッタ、テントウムシ、 贝类、ゴボウ汁、お好み烧き、 オムレツ、オムライス、おひた し、烧きいも、かきあげ、和风

パスタ、いもの煮っ转がし、豆乳、所有的

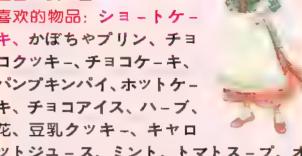
鸡蛋(卵)类料理。

讨厌的物品:トウモロコシ、ポトフ。

#### 库洛恩(クロン)

生日: 秋3日

喜欢的物品:ショートケー キ、かぼちゃプリン、チョ コクッキー、チョコケーキ、 パンプキンパイ、ホットケー キ、チョコアイス、ハーブ、 花、豆乳クッキー、キャロ



ットジュース、ミント、トマトスープ、オ レンジジュース、ヨーグルトドリンク、マ ドレーヌ、ピーチティー、ミルクティー、ガー ベラ、モンブラン、ソフトクリ - ム、プリ ン、フレンチト – スト、ポトフ。

讨厌的物品:レンガ、鱼、ミツバチ、贝、 虫、石、メダカ、烧き鱼。

## 莫里斯(モニリス)

生日: 秋 22 日

喜欢的物品:うな重、オオク ワガタ、レモンワイン、きの こス-プ、王者の钓りエサ、鱼、 クワガタ、所有的虫类、焼き鱼、 ガ – ベラ、ぶどうワイン。

讨厌的物品:スム-ジ-、メ

ロンパン、カンノ - ロ、チョコクッキ -、 チョコレートケーキ。

## 约拿士(ヨーナス)

生日: 冬10日

喜欢的物品:カフェモカ、 オオゴマダラ、コ - カサス オオカブト、蝶、バッタ、 カプチーノ、コーヒーパック。 讨厌的物品: 鱼、烧き鱼、 チョコレートケーキ、カン / - **D**.



### 玛靄格特(マルゴット)

生日: 冬11日

喜欢的物品:キッシュ、ブ イヤベース、ミルクティー、 ピーチティー、ボルシチ、 パエリア、ポテトのパンケー キ、スイートポテト、プリ ン、キャロットス-プ、豆 乳クツキー、かぼちゃプリン、 ごぼうサラダ、ポタージュ、

うな重、豆腐ハンバーグ、和风パスタ、ポ トフ。

讨厌的物品: 鱼、虫、ホタル、蜂の巢、カ ルボナ – ラ、烧ききのこ、きのこサラダ。

## 梅露帯(メルティ)

生日: 冬 28 日

喜欢的物品:プリンアラモード、かぼちゃプリン、シュークリーム、所有的小型鱼、 カニ、ムーンドロップ草、烧きいも、ガラス石、雪玉、もも、プリン、チョコレー トケーキ、スムージー、フレンチトースト、メロンパン、さつまいもサラダ。 **讨厌的物品**:たこ、サザエ、バッタ。





#### 卢茨《ルマツ》

生日: 冬12日

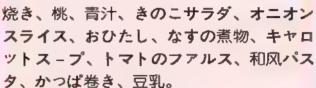
喜欢的物品:チョコアイス、チョコクッキー、チョコクッキー、チョコレートケーキ、オレンジジュース、チョコプリン、が有的虫类。 讨厌的物品:かきあげ、ポトフ、おひたし。



### 玛丽安(マリアン)

生日: 秋 27 日

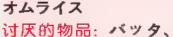
喜欢的物品: ふろふきだい こん、烧き鱼、ホワイトパール、スノードロップ、マーガレット、ユリ、だいこんサラダ、かぶサラダ、かぶの煮物、ミント、豆乳クッキー、トパーズ、ペリドット、トマトスープ、目玉



**讨厌的物品**: 蝶、バッタ、メロンパン、カルボナーラ、卵丼、オムライス。

### 乔治(ジョルジュ)

生日:夏12日



豆乳、烧きいも、烧き鱼、ふろふきだいこん、だいこんサラダ、豆腐ハンバーグ、杂

ん、だいこんサラダ、豆腐ハン 草、カブサラダ。



生日: 秋16日

喜欢的物品: きのこスパ ゲッティきのこサラダ、 焼ききのこ、蝶、きのこ パイ、きのこアイス、ハー ブティー、ブイヤベース、 ムーンドロップ草、にん じん。



讨厌的物品: 丘の上で、所有的酒类。

## 佩丝(ベス)

生日:春20日

喜欢的物品:シューク リーム、プリン、ショートケーキ、カルボナーラ、モンキチョウ、た シロチョウ、烧きい も、かぼちゃプリン、 さつまいもサラダ、ヨー



グルトドリンク、ビーポーレン、ミルクスープ、ピンクローズ。

讨厌的物品:費汁、イカの唐辛子炒め。

### 莫拉(モ−ラ)

生日:夏25日

喜欢的物品:チ - ズフォ ンデュ、ピザ、ヨ - グル トドリンク、チ - ズ、チ -ズドリンク、ミルクス -プ、ムニエル、マカロニ &チ - ズ、カルボナ - ラ。



<mark>讨厌的物品:</mark> レモンジュ – ス、ミルクティ – 、 梅酢<mark>サラダ。</mark>

## 库斯托(クスト)

生日: 夏17日

喜炊的物品: 辛□カレー、 トムヤンクン、イカの唐辛 子炒め、所有的虫类、烧き 鱼、キムチ、うな重、ブイ ヤベース。



<mark>讨厌的物品:ヨーグルトドリンク、スムー</mark> ジー、メロンパン、かぼちゃプリン、モンブラン。



### 托卢库(トルク)

生日:冬4日

喜欢的物品: 巨大マグロステー

+、巨大まぐろステ - キ、ミヤマカラスア ゲハ、ビ - ポ - レン、ブイヤベ - ス、所 有的红茶、ショウジョウトンボ。

<mark>讨厌的物品: アマガエル、</mark>烧きチーズ、マカロニ&チーズ、チーズフォンデュ、すりおろしれんこん汁。

## 魔女(魔女ちゃまり

生日:冬8日

喜欢的物品: すりおろしレ ンコン汁、所有的饲料(エ サ)、豆乳、どくきのこの种、 豆腐ハンバ - グ、もも。

讨厌的物品: クズ矿石、毒

きのこ、饲い叶、マジックブル - 草、鱼の骨、ペリドット、塞キノコ。



生日:春26日

<mark>じゃがいも、しいた</mark> け<mark>、ミルク、ビ - ポ - レン。</mark>

讨厌的物品: 豆乳クッキー、マドレーヌ、 蝶、ロールケーキ、烧きいも、きのこサラ ダ、茶汁、卵スープ、モンシロチョウ、メ ロンパン、プリン、ハーブティー、あんず、 饲いけ、毒キノコ。



# 隐藏结婚候补

除了上辑攻略中介绍过的 10 位结婚候补外,本作还来自系列前作——《牧场物语双子村》的两位隐藏结婚候补。他们都会在游戏的第二年登场,登场的触发条件都十分

简单,但只有在交往后才能看见花的颜色。 和其他结婚候补一样,主要是通过送礼、 对话和在特殊活动中(如星夜祭)邀约等 来培养好感度。交往前无法看到花色时可 以注意主人公与其对话的内容,如果固定 回答发生了变化的话就说明花的颜色已经 有所改变。

## 新娘候补

为了研究植物而来到樫木镇的植物学者,不擅长与他人交往,有时会不自觉地说出一些很犀利的话,但在植物面前会展示出其原本温柔的一面。

## 莉可莉丝(リコリス)

### 登场事件

出现地点: 山のふもと

出现时间: 第2年的夏天, 7:30~9:00

天气条件: 隋天

说明: 当主人公进入山のふもと后就会自

动触发莉可莉丝的登场事件。

## № ■ 喜好◆览

**喜欢的东西**: 大豆のサラダ、豆腐ハンバーグ、おひたし、所有的花、沙拉(サラダ)料理、きのこ、ミント、所有的水果、ふろふき大根、豆乳、ハーブサラダ、所有的茶类饮料、みそ汁。

<mark>讨厌的物品</mark>: 所有的鱼、かつぱ卷き、ブイヤベ - ス、ペスカト - レ、フィッシュチャウダ - 、ライギョ。



	表達事件							
и.	事件名称		天气	发生场所	<b>事件触发条件</b>	触发时,到	回答选项	好感度变化
	植物研究	灰色	晴天	山のふもと	★ 主人公没有与其他人交往	月、木 (7 ' 30 ~)	见守る	好感度上升
					☆ 莉可莉丝在山のふもと		おどろかす	好感度下降
1	植物とお话し	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往	月、水、金 (9:00~)	疑いの目で见る	好感度下降
Ç							自分もやってみる	好感度上升
Ŋ.	主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日(6:00~23:00)	hm	好感度上升
	リコリスの	蓝色	晴天	宿屋的 202 室	☆与莉可莉丝的爱情度达到	上・日(6:00~23:00)	付き合う	好感度上升
	<b>告白</b>				25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有指轮 ☆莉可莉丝在宿屋的 202 室中		付き合わない	好感度下降
	主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与莉可莉丝的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到 130 次以上 在"リコリスの告白"專件中 选择了"付き合わない"的7 天以后	土・貝(6;00~23:00)	-	好感度上升
	デートの话题	黄色	晴天	宿屋的 202 室	☆ 主人公与莉可莉丝交往 ☆莉可莉丝在宿屋的 202 室中	日 (6:00~23:00)		好感度上升 好感度下降
							牧场の仕事が好き	好感度上升
							リコリスか好き	好感度上升
							その话題はちょっと	好感度下降
	究极の选択	粉色	晴天	山のふもと	☆ 主人公与莉可莉丝交往	金 (9:00~)	植物の方が大切?	好感度下降
					☆ 莉可莉丝在山のふもと		全然气にしてないよ	好感度上升
	±人公のプロ ボーズ	红色	暗天	随机地点	☆主人公与莉可莉丝交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日(6:00~23:00)		好感度上升
	リコリスのブ	紅色	晴天	宿屋的 202 宣	☆送礼超过 150 次,并且其中对方	士・日(6:00~23:00)	結婚する	好感度上升
	ロボ ズ				最喜欢的物品要超过 30 次以上 ☆其余条件同上		结婚しない	好感度下降

## 新即候补

为了见识更为广阔的世界而在全世界踏上寻花之旅的插花艺术家。在听说樫木镇开满了花的传闻后来到了这里。平时沉默寡言,从不过多谈及关于自己的事情。

# 手米尔 (カミル)

## 登场事件

出现地点: 贸易站 出现时间: 第二年以后

天气条件: 晴天

说明: 进入第二年后只要在晴天进入贸易

站就会触发卡米尔的登场事件。

## 章好 - 览

喜欢的东西: トムヤンクン、所有的ハーブティー、花(特別是主人公自己种的花)、

ミルクティー、ブイヤベース、茶町、ペジタブルティー、ブルベリーティー、うららかな日々、青い羽毛、青い布、ムニエル、ペペロンチーノ、ハーブパイ、花鸟风月、ブルーパール、バラの诱い、春のときめき、マンゴーワイン、エビチリ、うな重、スープピストウ、ふうせん、ポトフ。

讨厌的物品: ミルク、所有的デザート、 スムージー、メロンパン、フレンチトー スト、豆乳、コーンサラダ、ミルキーサ ラダ、ハチミツ、パンプキンパイ、チョ コレートケーキ。

恋爱事件《□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□								
事件名称	花的颜色	天气	发生场所	<b>事</b> 件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化	
<b>フラワーアレ</b>	灰色	1110	12.7—11.0	☆主人公没有与其他人交往	木曜日除外	すごい! 魔法みたい!	好感度上升	
ンジ児学			204 号室	☆ 卡米尔在宿屋的 204 号室中	(21 : 00 ~ 23 : 00)	すごい! プロみたい!	好感度上升	

200

		_		-			
事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
故乡を想って	紫色	晴天	山のふ もと	☆主人公没有与其他人交往 ☆ 卡米尔在山のふもと	火・木・土 (9:00~)	それでもがんばっている んだね(第1次)	好態度上升
				☆ 主人公从樫木镇进入山のふもと		男のくせになさけない(第 1次)	好感度下降
						カミルを知れてうれしい (第2次)	好感度上升
						こちらこそごめんね (第 2次)	好感度下降
主人公の告白	蓝色	晴天	どこでも	☆主人公没有与其他人交往 ☆将戒指交给卡米尔	土・日(6:00~23:		好感度上升
カミルの告白	蓝色	晴天	宿屋 的	☆与卡米尔的爱情度达到 25000 以上	土, 日(6:00~23:	付き合う	好態度上升
			204 号室	☆主人公没有与其他人交往	00)	付き合わない	好感度下降
				☆給卡米尔送礼的次数达到 100次以上 ☆将戒指放入了背包中 ☆ 卡米尔在宿屋的 204 号室中			
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆ 与卡米尔的要情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆給 卡米尔送礼的次数达到 130 次以上 ☆ 在"カミルの告白"事件中选择了 "付き合わない"的 7 天以后	土·日(6:00~23:00)		好感度上升
ネコの名前	黄色	晴天	புலக்	☆主人公与卡米尔交往	木 (9 . 00 ~)	フランソウ	好感度上升
			4 E	☆ 主人公从樫木镇进入山のふ		マーガレット	好感度上升
				もと		タナカ	好感度上升
						カミル	好感度下降
カミルのどこ	粉色	晴天	宿屋	☆与莉莉艾和梅露蒂的友好度达	日 (6:00~)	优しいところ	好感度上升
が好き?				到 10000 以上		真面目なところ	好感度上升
				☆主人公与卡米尔交往		特にない	好感度下降
主人公のプロポ ズ	红色		随机地点	☆主人公与卡米尔交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土·日(6:00~23: 00)	-	好感度上升
カミルのプロ	紅色		宿屋的	☆送礼超过150次,并且其中对	士・日(6:00~23:	结婚する	好感度上升
ボーズ			204 号室	方最喜欢的物品要超过 30 次以上 ☆其余条件同上	00)	结婚しない	好感度下降

# 结婚与婚后生活





结婚可选的结婚式档次不仅决定了与结婚对象以及宾客的好感度上升情况, 也会决

▲结婚后不仅可以欣赏到美好的 CG 图,对方也会开启甜 言蜜语模式让主人公每天都沉浸在幸福中。

定可邀请宾客人数、结婚时身着的礼服款式以及怀孕的时间。详细的内容请参考下表。

治增入档次	所需裁用	可选择礼服	参加者	与结婚刘	与到场宾客的	<b>本学到生</b>
				象好感度	好感度变化	子的时间
简朴婚礼(シンプ	100,000G	洋装	贝罗妮卡	1000	1000	60 天
ルプラン)						
超級婚礼(スーパー	500,000G	洋装或和服	贝罗妮卡与4位宾客, 其中2位	3000	1500	40 天
プラン)			宾客会有台词			
豪华婚礼(ゴージ	1,000,000G	洋装或和服	贝罗妮卡与16位宾客,其中4	5000	2000	30 天
ヤスプラン)			位宾客会有台词			

婚后对方还是会从事之前的工作,没有工作的时候则会待在家里。每日的午饭和晚饭可以选择由谁来掌厨,让对方(相手が作ってくれる)来做可以不消耗食材并回复少许体力,选择自己(自分が作る)来掌厨的话,还可以选择是参照食谱做(レシピから料理を作る)或是随便做做(适当に料理を作る)。如果选择自己随便做做的话会因为做得不好吃而被对方吐槽,照食谱做则会消耗食材,但会提高与对方的好感度。与结婚对象对话时偶尔对方会询问需不需要帮忙(手传い),

选择请求帮助(お手传いを赖む)的话第二 天对方就会把拾到的素材交给主人公。

将房屋升级到"巨大的两层自宅(大きな二阶建て自宅)"就会在15天后触发怀孕事件,从怀孕到生子的所需时间会因婚礼档次的不同而有所区别。本作的设定是女方可直接生出继承了父母发色和眼睛颜色等特征的龙凤胎。婚后可从公会选择与家人(家族)一起前往野生动物园。在结婚纪念日等特殊节日也会触发特别的剧情事件。



语言隔阂而多等两个月的小伙伴可以品尝到 你们崇待已久的果实。针对这次中文版,本 游戏难度并不高,过了百层迷宫基本万事大 吉,但有玩家纠结于到底能不能在一周目达成 Complete率100%。经过70小时的实验。这 里可以负责任地告诉大索----可以。

※文中所有译名皆以中文版为准。

研究中心

文 胧月 美編 Juxi

最终幻想 X -2 HD 版

Square Enix 中文版 2014年2月27日

228港市

对应交叉存档/PSV TV

## 最终幻想X-2》中工版一周目Complete率100%攻略

一周目达成100%的条件也比较苛刻,容不得一点错漏。玩家要在一周目挑战几乎所有的迷你 游戏和圣贝薇尔庙的百层迷宫,在最终BOSS前将Complete率提升到96.0%。这样通关时就能达到 100%。另外游戏中所有事件的总完成率数值其实有105%,但Story Lv.2时触发将 "不得了的幻光 球》交给青年同盟或新耶朋党。两条线的不同剧情使得玩家不可能在一个周目里收齐所有事件。另 外。建议玩家不要跳过任何动画。为了触发部分事件,玩家必须要牺牲掉一些豪华装备。这也要有 所心理准备。好了,接下来就来观看所有关键事件吧。

※在游戏中查看完成率只能精确到个位数,因此攻略中每次遇到小数点后为0的数据统计时,正好是 玩家可以返回飞空艇确认完成率是否正确的时机。如果不对,请仔细核对攻略,确保没有漏掉关键 步骤。

## Story Lv. I关键事件

### 30

#### 1.2号码头的莫古利

游戏刚开始,演唱会上击倒露布兰以后 对其发动追踪,注意一定要在优娜登场的剧情 前在2号码头上调查莫古利,位置如图。



#### 2.第一次返回飞空艇

第一次返回飞空艇后要跟琉克、派茵、老大哥、好兄弟和辛拉全员对话,跟辛拉对话后一定要观看幻光球的第一个影像"旅途的契机"。之后是特别注意的一点,就是在Lv.1~Lv.5每章开始前都要去起居区跟柜台后的老板对话,并且选择"休息一下",这关系到StoryLv 5时老大哥向老板倾吐心声的剧情。后文依然会在每章开始时提醒大家。

#### 3.嘎嘎扎特山追踪露布兰

要在6分钟的限定时间内追上露布兰。

#### 4.飞空艇

剧情中得知担心优娜安危的老大哥会从 飞空艇上跳下,这样返回时会看到老大哥躺在 舰桥上,第一时间与之对话,并选择"温柔对 待"。



#### 5.路加減发气球任务结束后

参考Complete率: 66% →82%

路加竞技场·地下室A会遇到商人玲,要跟他对话并且看完剧情。

#### 6.优据的独白

参考Complete率: 8 2%→9 0%

在进行主线任务前,依次前往密亨街道、瓜德萨拉姆、瓜德萨拉姆的异界入口、雷平原这四处地方,均会触发优娜的独白。

#### 7.乔瑟寺院 ~ 比卡湮沙漠 ~ 安宁平原

参考Complete率: 90% →110%

到乔瑟寺院获得基普尔的介绍信, 然后



婚对象这两个任务。领取地点分别是平原上浮空车车旁的人,以及道具店右边的人。

#### 8.贝薇尔

Complete率: 11.0% →11.6%

前往中心街道,与巴拉莱对话。

#### 9.嘎嘎礼特山

Complete率: 11.6%→12 0%

和 降索族的所有族人对话,并且选择正确选项。

角色	答案
加利克	利安与艾德就交给我们吧
基马利	怎么可以那么懦弱呢
基马利身边的女性	包在海鸥团身上
行走的男性	我不会忘记大家的
右侧的女性	一定是吧!
右侧的男性	我懂你的心情
左侧的男性	对呀,不可原谅呢(
登山洞窟里的男性	希望能产生好的变化呢

#### 10.面在崇街面

Complete率: 12.0%→16.6%

与耶巴尔对话挑战怪物击退任务,进入下一个场景前跟克拉斯寇对话。追踪乌诺和萨诺,获得"赤木幻光球9"。前往青年同盟总部,与露希尔对话两次,再跟右侧的老者梅辰对话,耐心地听完他的全部话(不要用SKIP),最后选择"请握请握"两人握手告别。任务结束后返回蘑菇岩街,与右边的克拉斯寇对话,答应让他上飞空艇。返回飞空艇,到起居区可以看到晕船的他,与之对话。回舰桥与辛拉对话,观看"赤木报告1"。

不要跟托普利对话,完成"护卫海佩罗族!"的任务,注意要保证货物一个都不被抢走。之后返回飞空艇,与辛拉对话,打开人物百科查看托普利(两次)。

#### 13.马卡拉尼亚之森

Complete率: 17 2%→19.4%

在森林南部找到贝莱伊, 幻光之泉找到顿加, 森林北部找到布克塔克。与湖边的瓜德族老人卓梅尔对话4次, 直到拿到派茵的特殊换装"斩骑王"为止。到旅行公司靠近阿尔贝德族人, 然后完成追踪大赤屋的任务, 找到他以后要答应让他躲到飞空艇上。返回飞空艇, 在起居区和大赤屋对话。

#### 14.比害德岛

Complete率: 19.4% +21.6%

与村子里的人对话,宣传旅行公司PR和 找新娘,这两个任务中的角色对话每章都会刷 新。之后完成与瓦卡相关的一系列任务。

#### 15.礼纳尔坎德遗迹

Complete率: 21 6% →23 4%

跟希德重逢后,对话选择"当然有"。 之后一直完成魔天的BOSS战。

#### 16.基利卡岛

Complete率: 23 4% +25 2%

进入村庄完成旅行公司宣传和找新娘。 领取巢居猴寻找任务,之后去森林里全部找到。进入朵娜的家,两人吵架过后与朵娜对话,之后完成主线任务。第二个场景右下角有个举着摄影机的男子,与他对话查看青年同盟基地。



## Story Lv. 2关键事件

#### 29

#### 1.飞空艇

Complete率: 25.2%→29 2%

到起居区与老板对话并选择"休息一会"。前往蘑菇岩街道把幻光球交给努吉。

#### 2.比塞德岛

Complete率: 29 2%→30 0%

进入村庄完成旅行公司宣传和找新娘。 比塞德野牛队的成员对话,向贝古雷姆挑战并 完成射击任务,分数要求500以上。

#### 3.基利卡岛

Complete率: 30 0% → 30 2%

触发被朵娜为首的村民拦在村外的剧 情。

#### 4.路加

Complete率: 30.2% →310%

接受薛琳达采访。剧情完毕后继续进行 PR公司和找新娘任务。

#### 5.密亨街道

Complete率: 31 0% →32 4%

先完成PR宣传和找新娘。进入旅行公司后再出门,跟希克莉对话,被拜托追陆行鸟后选择"当然"。之后的堵截陆行鸟有8次机会,务必确保成功4次以上。随后靠近琉克可发现陆行鸟的行踪,当第二次靠近站在破损遗迹上的琉克后再往南走,会发生琉克从遗迹上跳下的剧情,该剧情必须触发,关系到以后的侦探事件。任务完成后从飞空艇返回旅行公司,与门外上方的克拉斯寇对话,答应让他们上飞空艇。

#### 6.蘑菇岩街道

Complete率: 32.4%→33 4%

在入口与耶巴尔对话,前往谷底区域,与努吉对话获得"赤木幻光球7"。前往青年同盟总部,与艾尔玛、露希尔发生对话。返回飞空艇,与辛拉对话观看"赤木记录7"。

#### 7.幻光河

Complete率: 33.4%→33 6%

完成卖票任务。

Complete率: 33.6% →33.8%

靠近露布兰根据地(原希摩尔宅邸)前 的卫兵,被遣返。

#### 9.落雷平原

Complete率: 33.8%→34 0%

第二根和第三根避雷塔之间站立着希 德, 靠近与其对话。

#### 10.马卡拉尼亚之森

Complete率: 34 0%→35 4%

在森林南部与树上的海佩罗族对话,接受找人任务。幻光之泉与贝莱伊对话后,再到森林中部和圣泉找到变成蝴蝶的顿加和布克塔克。

#### 

Complete率: 35.4% →36 2%

追赶克拉斯寇自动到达遗迹。在大平原中央偏西的营地附近有降索族的利安和艾德,与他们完成对话。在各浮空车地点来回乘车,合计满10次获得"安宁·折扣搭乘券"。帮助克拉斯寇消灭遗迹里的怪物,构建起陆行鸟牧场,然后记得在Story Lv 3结束前替克拉斯寇捕捉一只陆行鸟。

#### 12.札纳尔坎德遗迹

Complete率: 36 2%→36 6%

与伊萨尔对话开始秘密任务,完成猴子配对。

配对 順序	正在次輩 的養子		一之相对 点的猴子	
1	白吉	耶朋巨蛋・魔天中央	红美	耶朋臣蛋,祈祷者 室右下
2	阿春	耶朋巨蛋・大堂右下	阿秋	耶朋巨蛋・试炼室 入口左
3	夜支	耶朋巨蛋・通路左下	朝子	耶朋巨蛋・魔天右下
4	安眠	耶朋巨蛋・大堂右上	物太郎	耶朋巨蛋, 试炼室 右下
5	梅彦	耶朋巨蛋・试炼室上	小櫻	耶朋巨蛋 魔天右上
6	小小	耶朋巨蛋・大堂左下	阿大	耶朋巨蛋 试炼室上
7	阿夏	耶朋巨蛋·祈祷者室 右上	阿冬	耶朋巨蛋 通路右中
8	下之助	耶朋巨蛋・试炼室左上	上輕	耶朗巨蛋・折祷者 室右下
9	熊次郎	耶朋巨蛋・大堂中央	虎美	耶朋巨蛋・過路右下
10	阿刀	耶朋戸蛋・试炼室左下	阿鞘	耶朋巨蛋・通路左上
11	金太	耶朋巨蛋·析祷者室 左下	银子	耶朋巨蛋 · 通路中 央左上
12	月月	耶朋巨蛋 通路中央 左中	四四	耶朋巨强,大堂左上

#### 13.乔瑟寺院

**Complete率**: 36.6% +37.0% 完成获得战斗服的任务。

#### 14.比卡涅沙漠

**Complete率**: 37.0% → 37.2% 完成获得战斗服的任务。

#### 15.嘎嘎札特山

Complete率: 37 2% →38 2%

和基马利对话两次,选择"这得靠你自己想才行"。与隆索族的7个人对话,正确回答见表格。之后追赶女性战士时一定要触发温泉事件,触发方法为:途中在到达记录点时不要再追赶,而要攀登到山顶继续往前走,可看到海鸥团三人泡温泉。

<b>隆索族人的对话</b>	回答
长老身上似乎扛着沉重的烦恼。	他好像很累呢。
我向圣山发誓, 要为曾受欺侮的我们一 族报仇	可能会遭到瓜德族反击。
我打算跟加利克一同出战,与瓜德 变战!	拜托,再多想一想。
阿尔贝德也受到瓜德迫害,瓜德是一切 混乱的元凶!	果然还是瓜德的错吗?
不消灭瓜德,隆索就没有未来!	你认为瓜德族要做什么?
长老是个懦夫,加利克的行动也很慢!	交战的对象会消失不
这样会让瓜德逃走的。	见呢。
越来越多人擅闯神圣的圣山, 幻光球猎	你是希望大家好好珍惜圣
人到底在想什么啊。	山对吧。

#### 16.瓜德萨拉姆

Complete率: 38 2%→41 8%

进入瓜德萨拉姆全景换上女性战斗员服

被一进入 部一等 部,和话后, 前往后, 楼 完成给 第二章



布兰按摩的任务,进入秘密区域,在乌诺和萨诺的房间里找到"赤木幻光球10",之后继续完成该地的主线任务和BOSS战。

#### 17.贝薇尔

Complete率: 41.8%→42 8%

一直往地下探索,直到打败巴哈姆特为 止,该部分是主线任务,没有特别需要注意的 点。

## Story LV. 3关键事件

### 20

#### 1.飞空艇

Complete率: 44 8%→45 6%

依然到起居区老板对话,选择"休息一会"。替大赤屋还清债务,购买其商品即可。如果所有消耗道具都买到99个时还没还清,可以通过培养生物来消耗掉一些。

#### -1

Complete率: 45 6%→46 4%

在破解幻光球比赛中夺冠,必须预赛3连 胜外加决赛战胜辛拉,使用三枚硬币连锁的方 法即可。

#### 3.图写台语

Complete率: 46 4%→47.0%

领取阻止失控机械的任务,需要自己和阿尔贝德族的击破拆解数到达13,速度要快,否则在新道北部便不会发生跳落到下方的剧情,影响Complete率。完成任务后前往任务中打倒的最后一组机械处,看到辛拉设置的通讯幻光球掉到下方平台。

#### 4.直音岩石理

Complete率: 47 0%→47.4%

与入口附近的耶巴尔和露希尔对话。

#### 500

**Complete率**: 47.4%→47.6% 与寺院前的基普尔对话。

#### 6.幻光河

Complete率: 47.6% →47.8% 与南岸的托普利对话。

#### 7.瓜狸萨拉鲁

Complete率: 47 8% +49.8%

与露布兰一行人对话后第二次进入秘密区域,在东侧房间触发剧情,获得"贝薇尔地宫的记录1"和"贝薇尔地宫的记录2",调查房间右下角的幻光球并获得之。与梅辰对话择"请说给我听"。进入秘密区域西侧的房间,按×爬到上层,从宝箱里获得"赤木幻光球4",返回飞空艇与辛拉对话并查看这段影像

#### 8.萬雪平原

Complete : 49.8% → 50 0%

与北部的利安和艾德对话,回答任意一 项均可。

#### 9.马卡拉尼亚之前

Complete率: 50 0% →50.8%

进入这里之前,务必要还清大赤屋的债务。大赤屋登场后,徒步前往马卡拉尼亚之 森。

#### 10.礼给尔坎德语语

Complete率: 50 8% →51 0% 与耶朋巨蛋里的伊萨尔对话。

#### 11.此卡理沙理

Complete率: 51 0% +51 4%

与娜达拉和浮空车骑士对话,前往仙人 掌怪自治区。进入自治区后触发任务即可返 回,先不要做。

#### 2.嘎嘎扎特山

Complete率: 51 4%→51 8%

与基马利对话获得变装幻光球"训练师",之后选择"去",完成阻止隆索出战的任务。

#### 13.安宁平度

Complete率: 51 8%→52.2%

先到谷底洞窟完成拯救15名观光客的任务,击破洞窟深处的BOSS保镖。回到平原上进入陆行鸟牧场(原遗迹),到2F看辛拉设置幻光球。再继续前往安宁平原中央的商店处,观看辛拉设置幻光球。这时可以顺便看一下PR公司的点数有没有达到400,找新娘的点数有没有达到30。



#### 14.比塞德岛

Complete率: 52 2%→54.2%

完成主线击破寺院中瓦尔法雷的任务。

#### 15.基利卡岛

Complete率: 54 2%→55.8%

完成巢居猴任务并向妇人领取效果配置 盘"混沌之涡"。再次跟摄影男子对话,之后 前往寺院完成主线,击破伊弗利特。

#### 16.贝獾尔

Complete率: 55.8% +57.4%

改变电梯行进方向,进入寺院下层遭遇基普尔。先存一个备份档,返回飞空艇确认一下Complete率是否为560%,无误的话再读档。进入地宫观看努吉、巴拉莱和基普尔的剧情,BOSS战以后回收"赤木幻光球1",回飞空艇与辛拉对话查看影像"赤木记录1"。

#### 17.乔瑟寺院

Complete率: 57 4% →59 6%

这段打完就会进入Story Lv.4,在此之前确认已经帮克拉斯寇捕捉了陆行鸟,在陆行鸟农场放了通讯幻光球,避雷塔的调整,PR公司,找新娘等支线任务都已经完成,都完成了的话再往下进行。遵照主线击破伊克西翁,来到异界。获得"赤木幻光球2"和"赤木幻光



球3"。当 优娜一个人 在异界说出 "我落单了 啦 · "的 台词并坐下

后,需要一直按○键(期间可听到□哨),一



## Story Lv. 4关键事件



#### 1.飞空艇

Complete率: 59.6% →63 0%

先跟舰桥上的派茵对话,然后前往起居区,与老板对话并选择"休息一会"。返回舰桥与辛拉对话,观看"赤木记录2"和"赤木记录3"。之后要通过辛拉处的通讯幻光球观看各地情况,并且刷出特定角色的关键台词。只要看到该关键语句,就可以切换到下一段了。

#### ①比塞德岛

镜头对着从右侧帐篷里出来的瓦卡,瓦卡: "嗨,优娜。状况怎么样?"

#### ②基利卡岛

朵娜: "基利卡如你看到的那样。"

#### ③蘑菇岩街道

耶巴尔: "呃,虽然情报尚未确认,但贝薇尔似乎有可疑的行动。" (参考Complete率: 620%)

#### 4 贝磁尔

先将镜头朝着大桥, 再回到原先的视点, 马洛达: "我在侦查新耶朋党的状况。"

看完以上4段影像后与好兄弟对话。决定 开演唱会以后,与派茵对话。

#### 2. 通讯幻光球 演聞会决定后(1)

Complete率: 63 0%→64 0%

#### ①基利卡岛 基利卡寺院

多转换几次镜头,等待帕特罗从寺院中出来。 当他靠近通讯幻光球时再多转一下角度,等他 说话。帕特罗:"巴拉莱议长失踪,大家都很 不安"然后确认他吼坏幻光球。

#### 2密亨街道

镜头对着从旅行公司出来的玲, 玲: "最近密 亨街道发生很多起奇怪的事件。"玲请求帮忙 以后选择"好"。之后要帮助他调查犯人, 这 里需要让琉克成为犯人, 流程如下:

a.选择"遗迹",让玲发现地上的脚印(仅在Story Lv2时看到琉克从遗迹上跳下时才有)。

b 选择"新道", 让玲发现落下的痕迹。

c.选择"浮空车坠落点", 让玲发现被机械围住的伤者。

d选择"辛拉掉落的幻光球",让玲发现琉克的脚印(仅在Story Lv.3时观看辛拉掉落通讯幻光球时才有)。

e 选择"旅行公司前方", 玲发现重要情报、

f 选择"旅行公司后方", 玲看到从屋顶跌落的男子后获得灵感

3镜头对着从帐篷里出来的瓦卡, 优娜: "快生了吗?"之后按□键返回几次, 直到可以看到戴面具的贝古雷姆为止, 贝古雷姆: "才一下没盯着你们, 就玩起球来了"

#### 3.週饭切光味 测理会决定后(2)

Complete率: 64.0%→65.8%

1路加

无法自由切换视角,按□键返回两次,观看 第三段在港口采访的白发男性,男性:"但 是,等到水斗球开打以后,应该会有什么改变 吧。"

#### 2 乔瑟寺院

阿尔贝德族男性: "到处都是一片混乱。" 玩家如果收集的阿尔贝德语字典数量不够,看到句末是"苍问题"3个字也可以。



#### 3 瓜德萨紅姆

乌诺:"其实……她离开基地了。似乎是去寻找努吉的线索。"

#### 4 落雷平原

镜头对着从右边出来的陆行鸟,辛拉: "用新 发明的传送机能。" 捕捉到陆行鸟后返回一 次,再观看此处,触发捕捉完第二只陆行鸟后 的故障事件。

5 马卡拉尼亚之森 森林入口

等待3名乐队成员出现,贝莱伊: "保护史匹拉的祈祷者大人也败给了毁灭的力量。"

6. 马卡拉尼亚之森 旅行公司

玩家替大赤屋还清债务的情况下,大赤屋: "欢迎光临!请多关照大赤屋!"

7 比卡涅沙漠 挖掘营地

镜头靠近娜达拉,娜达拉:"只是啊……最近 有很不得了的怪物在沙漠里游荡。"

8 安宁平原 陆行乌牧场

只有之前在此处设置了通讯幻光球才能看见, 克拉斯寇:"陆行鸟好可爱啊~"



可嘎嘎扎特山 嘎嘎扎特山门

之前完成阻止隆索族的暴动后才能看见, 优娜;"嗳, 基马利。我下次要开演唱会。"

#### 4.增深幻光隙 清晴会决定后(3)

Complete率: 65.8% →67.4%

通过通讯幻光球观察嘎嘎扎特山的温泉,这里要看的影像较多,需要反复按□返回并再次查看,请玩家认准每次观看的主人公,不要漏过提升完成率的机会。要查看的影像一共有8段。将8段影像全部看完后,与飞空艇舰桥上的好兄弟对话。

1托音利,"哎呀~清爽多了~"

2好兄弟:"海鸥团要上哪去?"

3大赤屋:"请多关照~大赤屋喔~"(注意要听到他用唱腔为止)

4 伊萨尔 "马洛达……到那边去一下。"

5 艾尔玛· "我哪知道那种事啊~"

6梅辰:"灵峰嘎嘎扎特山 …" (参考

Complete率: 67.0%)

7 娜达拉·"那个啊,希德,时代一直在变。"

8朵娜. "哎呀呀呀呀……"



#### 5.幻光河

**Complete率**: 67.4%→68 2% 完成寻找托普利的任务。

#### G. TEE

Complete率: 68.2%→69.2%

看完剧情能自由行动后选存个档,前往居住区进行彩排,只需连打按键超过150次即可,不必执着于屏幕上的指令。

#### 7. 通讯幻光球

Complete率: 69 2%→71.6%

1 北塞德岛

a 等贝古雷姆看镜头, 贝古雷姆: "你或许已 经听说了吧, 我要回同盟总部的事。"

b露露: "喂~优娜"

2基利卡岛

a.将镜头靠近朵娜,朵娜: "你不在的话,家里太宽敞,让人坐立不安呀。"

b 朵娜: "那样就能送到寺院喔。" (参考

Complete率: 70.0%)

c.帕特罗: "朵娜送来的气球到了" 然后他 会再次吼坏幻光球

3 蘑菇岩街道

a 露希尔: "同盟这边并不打算主动开战。"

b.优娜:"翘班来看吧。"

4 幻光河

a 如果之前玩家推荐利安和艾德来幻光河,这 里会出现他俩,但不影响完成率。

b.艾尔玛: "真气人、真是的!"

5 瓜德萨拉姆

乌诺:"那时,我们被寺院那些人使唤着,和萨诺一起,做尽了肮脏事。"(参考

Complete率: 71.0%)

6 马卡拉尼亚之森 旅行公司

大赤屋: "我会赌上大赤屋的名字,把票卖得 吓吓叫的说。"

了礼纳尔坎德遗迹

a.镜头靠近伊萨尔, 伊萨尔: "我听他们说 了。你好像要开演唱会呢。"

b.镜头面对伊萨尔,不要跳剧情,听他说完话。

c 镜头向左,看到躺着的伊萨尔,伊萨尔: "我 该守护的东西……是……"



#### 8. 唐雷平原

Complete率: 71.6% →72 0%

完成任务"拒绝怪物听众",击破萨拉德曼尔。

#### 9.优惠演遣会

Complete率: 72.0%→75 6%

在舰桥上与老大哥、好兄弟、琉克、托 普利依次对话,选择"演唱会开始"。演唱 会CG结束后,走近舰桥的梅辰触发对话,在

与辛拉对话前(重要!),前往动力室从露布兰处获有"赤木幻"



光球5"。在舰桥与辛拉对话,触发剧情。

## Story Lv. 5关键事件

3/6

#### 1.飞空艇

Complete率: 75.6% →77.6%

与舰桥上的老大哥对话,可通过各个地点的洞窟进入异界,但不要选择进入任何一处,点"取消"。与辛拉对话观看"赤木记录5"。与好兄弟对话,听到"露露的宝宝生出来了"的消息。前往动力室,走到里侧的宝箱处,好兄弟登场并触发对话,然后继续追加海鸥团名称来历的对话。前往起居区,与老板对话并选择"休息一会",触发老大哥吐露爱慕优娜的心声。

#### 2. 机纺织设置

Complete率: 77 6%→78.4%

在Story Lv.2或Lv.3完成了猴子配对任务时,触发回忆之地的Episode Complete。听梅辰讲述机械神兵的故事,之后继续追加梅辰自身的故事。

Complete率: 78.4%→79 0%

返回城郊左下角(记录点下方的平台) 触发剧情,之后一路追逐莫古利,依次前往中 央广场、联络桥、2号码头分别找到它,完成 追逐莫古利的Episode Complete。

#### 4.基利卡岛

Complete率: 79.0% →80.0%

前往基利卡寺院,观看朵娜和帕特罗破 镜重圆的剧情,触发Episode Complete。

#### 5.比審德岛

Complete率: 80 0%→81 8%

前往比塞德岛,与寺院前的瓦卡对话。 前往海滩从贝古雷姆处获得"战友的幻光



村子触发为孩子取名的剧情。

#### 6.密亨街道

Complete率: 81.8%→82.0%

与玲的手下对话,选择"是",前往旅行公司见到玲。

#### 7.蘑菇岩街道

Complete率: 82.0% →83.4%

将"不得了的幻光球"交给青年問盟时触发,靠近艾尔玛得知武斗大会的信息,之后先切换一次地图,返回原处与耶巴尔对话选择"参加参加"。打完7场比赛后,观看露希尔的演讲剧情。前往青年問盟总部,从内部指挥台上的从露希尔处获得"努吉的幻光球"。返回飞空艇与辛拉对话,观看影像"求死者"。

#### 8.马卡拉尼亚之森

Complete率: 83.4%→84.0%

在幻光之泉与僧官对话后,前往圣泉, 当剩下优娜一个人后靠近泉水,会追加一段语 音独白,完成Episode Complete。前往旅行公 司,触发与大赤屋的剧情。

#### 9.落雷平原

Complete率: 84 0%→85 0%

来到落雷平原,依次击破守卫10根避雷塔的怪物,与阿尔贝德族对话选择进入洞穴。在洞窟内与希德对话并击破马其那战车,完成Episode Complete。

#### 10.瓜德萨拉姆

Complete率: 85.0%→86.2%

在露布兰总部前遇到3名乐队成员,再跟卓梅尔对话,完成"回归的人们"的Episode Complete。从飞空艇再来瓜德萨拉姆,左边有一扇打不开的门,与门前的卓梅尔对话。进门后获得效果配置盘"不屈斗志",宝箱中找到"巴拉莱的幻光球",并且与房间里的瓜德族少年对话。返回飞空艇与辛拉对话,观看影像"寺院的秘密"。

#### 11.幻光河

Complete率: 86.2% →86 6%

到南岸与托普利对话,选择"加入 其中",完成幻光河演唱会的Episode Complete。



#### 12.安宁平厦

Complete率: 86 6%→86 8%

对青空和银色两个公司中的任何一家到达400点以上,就能完成该公司的PR任务,达成Episode Complete。

#### 13.居行鸟牧场

Complete率: 86.8% →87 0%

将等级1~5的陆行鸟各派出去探索3次 (共计15次),然后将1军里的4只陆行鸟都 设置为等级5的,切换一次区域以后再返回牧 场,就能发现牧场深处出现了一个洞。探索迷 宫深处,获得"不得了的陆行鸟"。



Complete率: 87.0% →88.2%

观看基马利与加利克的对话,然后靠近基马利与之对话。走上登山道,靠近基马利和加利克触发剧情,完成Episode Complete。

#### 15.比卡涅沙漠

Complete率: 88.2% →89 4%

来到该地后自动开始任务,寻找10个仙人掌怪,全部找到后击破仙人掌巨怪。然后击破安格拉·曼纽,前期撑住它的魔法攻击,不断击破它的两手让它疲于复活,战斗就不会那



么难了。 Episode Complete 后记得再 人 管 来 怪 》

看玛尔妮拉转生的剧情。

#### 16.乔瑟寺院

Complete率: 89.4% →90 2%

进入乔瑟寺院的大堂,选择"战斗"后 开始任务,打赢最初形态的实验机。在没有 收全26卷阿尔贝德语字典且未将实验机强化 到最大,会触发派茵教优娜说阿尔贝德语的 剧情,这是必须要触发的。之后找齐所有零 件,将实验机的全能力强化到LV5,击破之完 成Episode Complete。

#### 17.贝雅尔

Complete率: 90 2%→91.2%

在中心街道触发与马洛达的对话,完成贝薇尔的Episode Complete。返回飞空艇后自动触发剧情,这时已经达成全Episode Complete,获得"玩偶士"。进入贝薇尔寺院,从左侧可看到通往圣贝薇尔庙的魔法阵。穿过魔法阵,在最上层与帕瑟对话后获得"赤木幻光球6"。系统会提示玩家是否观看影像,先选否,回飞空艇确认一下完成率是否为91%,然后再在辛拉处观看"赤木记录6"。

#### 18.圣贝薇尔庙

Complete率: 91 2%→91.6%

先突破20层获得"赤木幻光球8",观看 其中的影像并返回飞空艇。

#### 19.蘑菇岩街道

Complete率: 91.6% +93.2%

这时已经收集了所有的赤木幻光球,进入谷底的封印洞窟。在洞窟内发生5连战,打倒所有的幻光体,完成赤木队剧情。

#### 20.异界

Complete率: 93.2% +94 4%

在飞空艇上与老大哥对话,进入异界。 一路打倒3只召唤兽到达异界深渊,与露布兰 对话,先不要进入核心,返回飞空艇。

#### 21.飞空艇

Complete率: 94 4% +95.4%

从异界深渊返回后,与辛拉对话,观看 关于星球能源的剧情。前往甲板触发好兄弟与 老大哥的剧情。如果在甲板上没有看到他们, 可以先返回一次舰桥再回来。达成以上剧情 后,前往居住区触发希德一家的剧情,最后前 往甲板靠近琉克触发剧情。

#### 22.圣贝薇尔庙

Complete率: 95.4% +96 0%

攻略百层迷宫,直到打倒最底层的特列 玛。这是一周目达成100%的最大障碍,需要 经过长期的练级。

#### 23.异界核心

Complete率: 96.0% →100%

打倒特列玛,返回飞空艇后查看一下Complete率,如果是96.0%的话,在打完结局后就能一周目事件100%完全制霸了。顺带一提,一周目100%同样可以满足提达复活的条件,击破最终80SS后当优娜在异界深渊的花海中行走时,按下〇键后巴哈姆特的祈祷者出现并询问优娜的愿望,选择"想要一起走下去"即可进入提达复活结局。



▲这样就能一周目达成100%了。



小立線到

最近一段时间随着渠道的 恢复和市场购机热情的渐渐冷 却,整体的主机价格变动不大,

PSV--2000则是货源充足#全颜色的价格平

了省钱执迷于"单机" 这样反而会遇到不必要的加价。玩家只要把有限的预算放在喜欢的游戏上就好了。





最近电子游戏界的话题很 多。比如上海自贸区开放TV GAME主机市场引发的新一轮正 了州 翻琴 為版之争,PS4和Xbox One两新

主机对砍。手游平台的突飞猛进。这些话题 之间的跨度都比较大。不过中心思想都是— 样的一个态的转变。电子游戏已经到了百 家争鸣的时代。平台之争可以说是没有任何 意义了,每个平台都有自己的特色,而对于 游戏厂商来说。能否赚钱才是前要目的。事 游平台出现拯救了一大票想做游戏但苦于缺 乏预算的大中小公司《尤其是日本厂商》 有钱收才有动力做好游戏。所以现在优秀手

机游戏像雨后春等于样壳波接一波地到 来。管它什么平台呢。好玩就成。

回到这次的行情,年美过后迎来短 暂的淡季 #PSV-₩ 000价格回落到980 元《3G和WI-Fi版同价》 比前段时间 便宜50元左右: PSV-2000报1160元, PSV-2000日版多了个周边同搁版(包 含PSV-2000主机。SCE原装黑色收 纳包』手绳。贴膜。8G卡 # 报1280 元』比较划算《8G卡个人觉得是不够 用的,起码要弄张16G);记忆卡方 面,64G卡报500元,又便宜了几十, 可喜可贺,其他3款报100元(8G)、 180元 (16G)、330元 (32G), 4G 由于需求较少。比较少见。量近的热

门游戏。《暗魂献祭Delta》 港版中文带特 典报280元》港版中文版《最终幻想X HD 版》和《景终幻想X-2 HD版》分别报260 元和200元。还有不少港版或者廉价版游戏 价格都在200元或者以下■4月10日《第3次 超级机器人大战Z 时狱篇》发售。估计PSV 相关的东西会有一小段时间价格回升。所以 大家趁早出手吧。

3DS平台因为没有话题大作已经好长 时间处于平淡期』最近就比较值得关注的就 只有《新》深爱+》和《英雄银行》《商家 们现在懒得给日版3DS分能否用烧录卡的价 格了。统一价钱11110元。



# 各地市场掌机

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格、参考价格中单 位为"元", 所列主机价格都为单机价格, 各地价格有差异属于 正常。最后, 乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市.	提供者	3DS ( 回版 )	3D\$ LL	SDS LL	2DS	PSP-3000	MSD (#G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	_	1110	1110	_	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	I	1500	1180	1100	700	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1280	1150		720	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1280	-	780	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1450	1200	950	800	80	100	200

	PSV主机与相关周边								
滅市	提供者	PSV -1000	PSV-1000	PSV	PSV记忆	PSV记忆	PSV记忆	PSV记忆	PSV记忆
-		Wi-Fi版	3G版(无锁)	2000	' <del>‡</del> (4G) <sup>™</sup>	- <del> </del> ‡(8G)	‡(16G)	∲(32G)	卡(64G)
广州	打机王	980	980	1180		100	180	330	500
北京	绿洲电玩	1000	1150	1200	100	140	240	350	480
江苏苏州	硅靠电玩	1090	1190	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1150	1200	80	130	220	380	580
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1280	85	145	235	350	550
广西南宁	光派电玩	1100	1200	1250	100	150	250	400	580

**性③主導: 製** 文 钢琴



**Neon Toggle Case POWER A** 3DS 9.99美元

## 霓虹彩色系列3DS棉套

有的玩家不喜欢给自己的机器装保护壳, 也不喜 欢把机器塞进臃肿的收纳包里, 对于这一类玩家, 可

以看看这次介绍的霓虹彩色系列3DS棉套。棉套采用收束开口,方便随时随地可进行游戏。 适合不喜欢繁琐的玩家,而且材质柔软,频繁抽取和放入也不用担心机器被划伤。













#### Pink EVA Hard Protective Storage Case Cover with Carry Handle Igadgitz

2DS

12.99美元

## 2DS专用EVA材质收纳包

2DS已经推出一段时间了, 周边也逐渐多起 来。这款由Igadqitz推出的收纳包,采用EVA材质

柔中带点刚, 无毒防电防腐蚀, 还有一定程度的防水功能(扔水里当然是不行的), 内部空 间相对紧凑,装入了2DS后还可以装不少杂物,如卡带和线材等。









THE REPORT OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IN COLUMN TWO

官方价格

Plastic Decorative Protective

Nintendo
3DS LL/3DS

18姜元

精灵球主题3DS装饰外壳

怪物级软件《口袋妖怪》的主题周边相当多,本次介绍的这款精灵球主题装饰外壳外观设计可谓相当

赞,有两种不同图案,不过只是底部的图案不同,一个是疑似小智的的扔球剪影,另一个是标准精灵球,3DS和3DSLL两机型都有对应款式,喜欢的朋友不妨来一款吧。







#### Cartoon Sticker Nintendo 3DS 第方价格 9.99美元

Cartoon Case Skin Cover+Front
Sticker
Nintendo
3DS

2DS一体化的结构对周边的设计要求比3DS的简单得多,也降低了使用和安装的难度,贴纸就是很

2DS装饰外壳±贴纸

好的例子,2DS全身贴纸只需要前后各一张就完事,3DS起码要5张,壳类也是只要一个就搞定,这个装饰系列图案品种相当的多,而且都很漂亮,比较神奇的是都只在eBay上卖,亚马逊上不怎么能见得到。









財産机特 官方价格

KINOKO Nintendo Super Mario Denim Bag Case Nintendo 3DS LL 34.99卷元 蘑菇主题帆布3DS收纳包

这款3DS收纳包以帆布作为主要材料,正面的左右下角还镶了两金属片,标准的牛仔服饰设计,倾斜

的开口线条相当有个性,蘑菇的图案处于下斜的部位也能闻出讲究的味道;内部结构井然有序,6个游戏卡槽和1个触控笔槽都是独立的,装机的部位还有加垫的海绵,大大提高了防御性能。虽然是ACG系周边,但相当潮,就算带出街到处晃一般人看到都不会觉得你是个宅。









## 网罗热门游戏的DLC情报 🔊





## 怪物猎人4



#### JUMP·决战、炎の王!!

更新时	间:	201	3.12	.20
-----	----	-----	------	-----

任务类型	讨伐
任务等级	<b>★</b> 7
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐2炎王龙
副任务条件	切断炎王龙的尻尾
参加条件	HR8以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z
副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟

#### 任务解说

一つのエフン かっ 一日 二つをはい か 

#### OP・冰の国から来た牙兽

#### 更新时间: 2013.12.23

任务类型	狩猎
任务等级	<b>★</b> 5
地点	斗技场
主任务条件	狩猎1只白兔兽
副任务条件	破坏白兔兽的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	500z
主任务报酬金额	4200z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50分钟

#### 任务解说

**一下,一下头摸索**带。

### かくもめでたきキリンかな

#### 更新时间 2014.1.1

Section 1. a		
任务类型	讨伐	
任务等级	<b>★</b> 6	
地点	<b>塔顶</b>	
主任务条件	讨伐1只麒麟和1只麒麟亚种	
副任务条件	<b>光</b>	
参加条件	HR4以上	
契约金额	2600z	
主任务报酬金额	25500z	
副任务报酬金额	无	
时间限制	50分钟	

#### 任务解说



#### 惊天轰地

#### 更新时间: 2014.1.10

任务类型	狩猎
任务等级	<b>★</b> 7
地点	塔顶
主任务条件	狩猎1只大轰龙
副任务条件	切断大轰龙的尻尾
参加条件	HR8以上
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23100z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

#### 任务解说

#### JUMP・黑雷に染まる银世界

#### 更新时间: 2014.1.20

任务类型	狩猎
任务等级	<b>★</b> 6
地点	冰海
主任务条件	狩猎1只狱狼龙
副任务条件	破坏狱狼龙的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	1500z
主任务报酬金额	14400z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50分钟

#### 任务解说



#### よみがえる黑龙传说

#### 更新时间: 2014.2.7

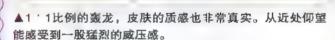
Total mai as more remine	
任务类型	讨伐
任务等级	<b>★</b> 7
地点	シュレイド城
主任务条件	讨伐或击退1只黑龙
副任务条件	无
参加条件	HR8以上
契约金额	3700z
主任务报酬金额	36000z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

## 任务解说











▲活动伴随着轰龙的咆哮正式始动! 在场的猎人们都不禁 摆出了游戏中听到咆哮的姿势。

坐落于大阪的日本环球影城,从2014年2月1日~5月11日将实施与Capcom合作的企划活动"真实怪物猎人祭2014"。今年恰好是《怪物猎人》诞生10周年,作为这次活动的重点,园方制作了全长约214m的等身大小的轰龙,其巨大的迫力也让来访的游客们瞠目结舌。本文所记述的先行体验会,就在轰龙的咆哮声中拉开了序幕。

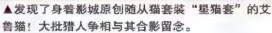
当然除了轰龙以外,影城内还设置有等身大的雄火龙和雌火龙,以及再现了《怪物猎人》世界中的一些店铺。去年与前年的活动都是金火龙和银火龙,而今年则因为有10周年纪念这一层意义,特意将其设计回了通常版本。





▲注视着影城入口处的雌雄火龙。它们也跟轰龙一样会动弹、且发出咆哮,迫力一点也不输轰龙。





▶贩卖相关周边的猎人商店。今年的新商品是以新 武器操虫棍为原型的背包。





▲▲精致的游戏布景区域。











各种美食的美食角哦。▼当然还有重现游戏中

▲预定赠送给冠军队伍的共斗甲子园旗帜。

3月23日,SCEJA在东京秋叶原举办了集结 PSV共斗游戏于一堂的主题聚会"共斗甲子园春季选拔大会",向广大玩家免费开放。无独有偶的是,由《掌机王SP》和《游戏机实用技术》联合推出的网络视频节目《共斗频道》也于3月22日正式上线,该节目的主旨是介绍掌机平台的各种协力共斗游戏,第一期内容由鲁叔领先主演,感兴趣的读者可以去土豆网搜索"共斗频道",认

准播客是"游戏机实用技术"哦。

言归正传,本次大会是"共斗甲子园"的前哨战,用来选拔今年参加SCE官方举办的共斗游戏大赛的队伍。以高桥名人为总监督、搞笑组合"美国龙虾"的榊原哲也、平井善之等豪华阵容组成了艺人队,此外还有视频网站Niconico上的知名实况玩家组成的Niconico队,游戏专科学校的HAL东京队,SCEJA内部员工组成、声称许胜不许败的共斗学园职员队,五花八门的队伍便是本次大会的第一个看点。在开幕式上,共斗先生生瀬胜久以录播方式致辞道:"共斗游戏已集结完毕,一想到决定真正王者的大会即将召开,我就兴奋得颤抖不已。借由该赛事,我希望能决出真正的共斗大师,作为灵长类动物中的巅峰物种,大家要拿出十二分的认真努力比赛,感受同伴间互帮互助的热情。"

此外,大会上还公布将于近期设置共斗公会,公会的详细作用会在以后公布。新定于6月26日发售的《自由之战》也被纳为共斗甲子园的比赛项目。本次大会不限参赛资格,任何民间队伍都能与这些明星们同台竞技。观众席上对胜利队伍的事先预测,同样是大会的另一项乐趣所在。









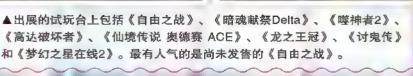








▼现场赠送各式赠品,这 看似柔软的大手套似乎可 以用来减轻玩家因联机引 发斗殴时的伤害。(当然 一般不会啦。)



当年(住)的

▲PS版《俺尸》的封面,熊孩子的眼神仿佛"瞪谁谁怀孕"。



■▲虽然时隔14年,但仓科一丸眉宇间的神态还是一如当年。

1999发售于PS平台的《跨过我的尸体》是一款极具个性的经典之作,就算没有玩过游戏,只要看过封面的人都会对那个"熊孩子"印象深刻。14年过去了,当年的那个"熊孩子"如今又怎么样了呢?

《俺尸2》的制作团队迎来了一位特殊的客人,这位名叫"仓科一丸"的男子正是当年PS版《俺尸》封面上的男孩!当年拍摄封面时仓科还只是一名小学2年级的学生,由于父亲是一名美术设计师,从熟人那里听说有游戏需要男孩子当封面时,就想让自己的儿子试试,而制作人桝田省治在看到照片后也很满意,封面就这样确定下来。如今仓科一丸已经升入大学三年级,主攻农业专业(其间还休学一年去当了职业拳击手)。仓科一丸当年就是《俺尸》的粉丝,虽然家里禁止玩游戏,但还是在亲戚和朋友家玩到通关。借着这次造访的机会,他也试玩到了PSV的《俺尸2》。

《俺尸》作为以"世代交替,血脉传承"为主题的游戏发人深省,而仓科一丸与制作人时隔14年后的相逢也颇让人感慨。PSV版《俺尸2》已宣布会在4月份放出免费试玩版,作为玩家,让我们期待续作早日制作完成!



▲▶2代可以利用PSV前置摄像头拍照,直接做成初代当家。



◀ 《 俺 尸 2 》的封面 (伪)。

作人桝田省治(右)。 ▶仓科「丸(左)与制









# 暗魂献禜典2014

提供 共斗游戏大作《暗魂献祭Delta》

终于来到了各位玩家面前,各位魔法师是否正在 耐战呢?就在本作发售前夕的3月1日,于东京的 六本木召开了"暗魂献祭典",与《暗魂献祭 Delta》相关的开发人员与系列粉丝一同到场参与 了这场活动。

活动一开始是"Delta会谈"环节,而嘉宾也刚好请来了共同开发了本作的SCEJA、Concept和Marvelous AQL三家公司的五位相关人士上场,回答观众的提问。在访谈的同时也爆出了游戏开发时的一些秘闻,像是负责音乐的鸟山晃之就告诉



现场观众,本作由于以格林童话为主题,所以起用了比利时的管弦乐团演奏了10首新曲子,而人声收录则是在美国进行,所以收录音乐时就需要日本、美国以及比利时联网进行。其后,在特别访谈环节登场的嘉宾,则是玩家熟知的"二叔"稻船敬二。二叔阐述了本作的开发理念,也对游戏的开发小组作出了肯定,并在访谈的最后透露了续作正在构思当中的消息。《暗魂献祭》的粉丝们可谓有盼头了。

活动的最后则是共斗游戏必不可少的联机演示。在场的五位相关人士中先是派出了四人一同讨伐本作新增的格林童话《国王的新衣》中的魔物"裸体的国王",之后又加入了现场的工作人员组成了两支队伍,以最速击杀为目标对战《龟兔赛跑》中的"龟与兔"。台上的活动很热闹,而台下的到场观众也不仅仅只能围观,通过两轮预选之后,观众将获得组队向BOSS"灰

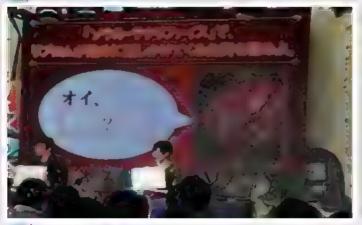
姑娘"发起挑战的机会。至于这些BOSS的实力究竟如何,各位读者不妨购入《暗魂献祭Delta》一探究竟吧。



▲女主角造型的三名Coser在舞台上亮相。



▲身披法衣登场的二叔。





▲现场观众还可以参加《暗魂献祭》相关的问答比赛,是不是真饭一试就知道。



# 幻梦风潮——Atlus印象

除了218辑所介绍过的御用画师金子一马和副岛成记外,为Altus构筑奇妙视觉世界的还有许多其他的画师,其中也不乏许多知名的大触和跨界好手。那么就不吊胃口了,接下来就让我们立即进入这一辑的第九美术馆吧。

## Atlus的御用画师



《Personaz 罚》、《真・女神转生 ☑》等作品的人设

生用政之在2013年E3展上为元本

和其他的画师比起来,土居政之公开的信息可谓少之又少,但正是这位略显神秘和低调的画师为Atlus注入了一种独特的幽暗风格。土居政之在Atlus的第一个工作是在《真·女神转生》夜想曲》中绘制背景,在《神使之仗Z两把超执刀》中土居政之首次担当了角色设计的重任。自此以后土居政之就一直在Atus的《医院 六名医师》和《Persona2罚》等作品中负责角色设计和原画。

2013年推出的《真·女神转生Ⅳ》是土居政之首次为该系列作品设定角色,导演山井一千曾在一次采访中说道:

"我之所以选择土居政之来担任这款游戏的人设,是因为他能够把人物设计得极为简单化但又同时带有一种十分强烈的存在感。"值得一提的是,与《医院 六名医师》这样的先确定了游戏的整体概念,然后由设计师按自己的喜好设计角色价作品不同,《真·女神转生IV》则是在土居政之与导演





在设定上虽有冲突但一眼看去又并无违和感,足见土居政之的设计功力。并且土居政之还为主角的武士众五人佩戴了不同颜色的围巾,这样的类似于英雄战队的细节也颇为有趣。





整体来看,土居政之所设计的角色都干净简洁且具有质感,这与之前介绍过的金子一马以及副岛成记在设计风格上有着异曲同工之妙。并且土居政之擅长设计和绘制带有阴冷邪魅之感的人物,这也使得其作品十分适合题材阴暗,内容晦涩的游戏。



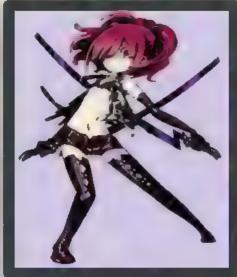
-

ADDRESS OF TAXABLE PARTY.

**第1 条件で人間** 

相信不少"《世界树迷宫》系列"和《诺拉与刻之工房 雾之 森的魔女》的玩家都是被日向悠二那萌系的人设和清新的画风吸引 入坑的吧。日向悠二擅长描绘可爱且带点中性特征的角色,画风也 颇具个人风格。并且关于日向悠二的趣事也不少,那么就让我们一 边爆料他种种搞笑的事迹一边来鉴赏他的作品吧。







← ↑ 贫乳萝莉是日向悠二笔下描绘得最多的角色类型。

由于日向悠二十分擅长并经常描绘贫乳的女性角色。因 此曾被玩家追问是不是萝莉控,然后他回应道:"我才不是萝 莉控。只是碰巧比较擅长画可爱的女孩子而已! "结果某次 他被还在读小学的侄女追问: "其实你是喜欢年幼娇小的女 孩子的吧?"被逼无奈的他只得在twitter上以:"我明明是很 喜欢巨乳的……大家都误会了!"的说辞来为自己辩解。但 既没有具体的辩解事例反而还被人爆出得了一种画巨乳妹子 会吐血的病……因此,他的绅士形象在喜欢他作品的玩家间 更为根深蒂固· ·



↑ >日向悠二为《世界树迷宫IV 传承的巨神》绘制的封面 草图以及最后定稿的封面。





个《世界树迷宫》的角色设定稿。右侧的设 计图表明日向然二并没有只是单纯靠线条在 天马行空地进行设计,而是使用具体的块状 在构建角色和装备。这样严谨的设计方法使 得人物与道具更加真实可信。



↑"《世界树迷宫》系列" 年少女》中的人设图。



前作与《新・世界树迷宫 千 不少。

个《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》的原画。在上 色技法上日向悠二一直走小清新风格。

其实仔细观察的玩家会发现早期的"《世界树迷 宫》系列"中的角色瞳孔中是极少加入高光的、那是 因为当时的日向悠二认为瞳孔中无神的角色"更有利 于玩家们自己给角色附加个性",因此当时其笔下的 角色多少都带有点呆萌感。但不知道是基于什么样的 契机,中日向悠二开始渐渐十分注重瞳孔中高光的运 用,这也让其笔下的人物看上去比以前有神且机灵了

日向悠二虽然擅长画萌系人物,但其笔下的角色 与其说是美型倒不如说更偏个性, 因为每个人物的五 官和服饰配件都各有特色、让人过目难忘。因此也有 玩家发出了: "(日向悠二设计的)每个角色都太有 魅力了,就算是同一个职业也都会让人为用哪个角色 而纠结一番,不愧是日向悠二,简直令人佩服。"这 样的至高评价。

早期主要开展同人活动的安田典生,以名字的日文片

## 与Adus合作的其他画师们

I would will had been

# 安田典件

---

SELECTION SECTION

\*\*\*



假名"ヤスダスズヒト"(注1)作为笔名出道后为众多轻 小说绘制了插图。2006年安田典生在《月刊少年天狼星》 上开始了长篇漫画《夜樱四重奏》的连载,这部连载至今 的漫画也在2008年和2013年两次被动画化。2009年。为 《Persona 恶魔幸存者》做人设的安田典生首次踏入了游戏 界。与同部作品中金子一马所设计的造型诡异,刻画精致的 恶魔相比,安田典生的人物造型却极为简单明了,这一明显 的风格对比也给众多玩家留下了深刻的印象。其简明扼要的 人设风格也受到了动画界的亲睐,2010年的大热动漫《无 头骑上异闻录》的人设也是由安田典生担任的。因此涉足了 漫画、动画、插画和游戏界的安田典生可谓是一个精力旺盛 的跨界好手。

注: 圖內对其笔名有 "安田典生" 和 "安田铃人" 两种不同的翻译。



个 安田典生为《神样家族》绘制的插画,这部轻小说也被 陆续改编为了漫画和动画。



其实单就上色技法而言,基本用电脑作画的安田典生 只能说中规中矩,并且他本人也并未在绘制技法上进行多 种尝试。因此其作品的风格一直比较稳定。并且除了其一 贯的简明外,那略显夸张的修长人物比例、独特二角眼画 法等个人风格也让安田典生的作品比较有辨识度。

─除了Atlus的游戏外,安田典生也参与过BNGt旗下《数码宝贝世界复原》的人设,并为Square Enix的《扩散性百万亚瑟王》绘制过卡片,图为《数码宝贝世界复原》的原画。







个《Persona 恶魔幸存者》的主人公与《夜樱四重奏》中的七海苍都被强调了猫耳的元素,安田典生的twitter头像也是用的七海苍,因此不难推测安田典生实际上是个猫耳控。



个擅长描绘女性角色的安田典生,私下也有不少关于 女孩子的绅士涂鸦。

【未完待续】



## ○ 星间联合

ゾヴオ-グ(ZOVOGU) 在旧系列《机 战》里绝对是不容忽视的一大原创势力,加 入"《OG》系列"后官方给予了进一步内 容补充、使其存在感倍增。这里首先解释一 下该势力名的意思、ゾヴォ-グ意为星间联 合、地球军方则将其定义为共和联合。《暗 狱》借梅基波斯的口对该势力进行了比较详 细的注解, 星间联合属于多个星际国家组成 的共和联合国, 梅基波斯包括其部下戈雅特 (昂的真名)都是该国人。星间联合的最高 权力机构是枢密院, 其下又分成各个不同的 派系, 其中势力最大的便是沃尔伽和佐噶尔 两派、地球方面将前者称为インスペクター (INSPECTOR), 也就是监察官, 将后者称 为ゲスト (GUEST), 即访客。



过去, 星间联合会定期对版图外可能存 在生命的领域进行搜索,一旦判断有智慧型 生物、并且属于文明层次比自己低的不成熟 种族,便会以维持银河秩序这个冠冕堂皇的 理由暗中进行操作,好让这些地方将来成为 共和联合的下属区域。当年,枢密院调查团 来到地球后,发现地球人有和其斗争心以及 文明层次绝对不相称的军事技术,尤其在针 对其他星球技术解析和应用上有着过高的水 平, 所以他们认定放置如此智慧和力量严重 不平衡的地球人不管,迟早会扰乱星间共和 联合的秩序。后来佐噶尔的重臣飒飒那恩便 煽动枢密院,意欲一手包揽所有相关地球的 事情,好从中获利。毕竟如魔装机以及魔装 机神之类的技术在他们看来都极为珍贵,这 些足以卖给军火商好价钱。

可惜飒飒那恩策划的南极和谈被愁彻底 破坏,计划一度受挫,导致对立派系出动以 温多罗为首的监察官介入。监察官败阵后、 拖着伤残的身体回到本国的梅基波斯却遭到 了自己派系的无情驱逐。那时候,他才知道 自己和弟弟温多罗不过是派系斗争的棋子罢 了。因为地球方面强大的军事力而开始产生 恐惧的枢密院甚至决定发动全面战争,幸好 经历了监察官事件后的梅基波斯看清了地球 人是怎样一种生物,这才向枢密院提交报告 据理力争,认为地球人并非是不成熟的种族,最终上面接受了这个结论并打算重新寻 找和地球人接触的方法,于是他们任命梅基 波斯为枢密院特使再次前往地球圈,以求尽 快结束战争。



在星间联合还有一个绝对不容忽视的势 力、那就是军火商格莱昆尔、最早觉察到地 球价值的应该也是他们, 所以才会派出以魁 帕罗克为首的佣兵部队进入地球圈,以便调 查具体情况。最开始,他们只不过是给飒飒 那恩提供资金和武器上的援助, 利用他来让 地球局势更加混乱, 好坐收渔人之利。但当 魁帕罗克认定飒飒那恩大势已去之时, 便完 全放弃他, 开始趁火打劫, 想要一举占有包 括月球摇篮、巴拉尔之园甚至十字门在内的 所有技术。他们之所以可以完全无视本国枢 密院的停战命令, 皆因他们在星间联合拥有 极强的影响力,甚至枢密院里面也有他们的 势力, 所以格莱昆尔早就做好了一切准备, 即使之后被枢密院追究也能全身而退。不难 看出, 格莱昆尔绝对具备成为日后强大敌方 势力的潜质。

## ○ 告死乌与悲伤的幸存者

既然提到魁帕罗克的佣兵部队,就不得不提一个人,魁帕罗克在《暗狱》最终关曾说过自己绝对不会重蹈飒飒那恩和哈巴蒂的覆辙。这个哈巴蒂的女子出自官方小说《告死鸟战记》,可是位美女,和魁帕罗克一样也是格莱昆尔的佣兵,最后被该小说的主角势力FDX小队给消灭了。《告死鸟战记》的时间发生在监察官事件时候,小说开篇先从一个DC的二等兵讲起,"你听过告死鸟的啼叫声吗?据说在战场上听到这声音的人都没有回来。"起初,他并不相信这传闻,可



直到那一天,他才真正见识到告死鸟有多么的可怕。只见从空中掉下四组成对的足有20米高的巨大棺材和十字架,紧接着于棺材中走出死灵,并从十字架里取出武器。面对如此死灵,DC军根本毫无招架之力,没几下功夫就被全灭了。不得不说,这一段描写带出的冲击力和时髦感早已经超越了我们一直以来对亡灵系列机体的认知。

FDX小队所用的PT名字叫死灵,是量产型亡灵MK-II的改良型,而之后出现的死灵改则是该改良型的进一步改装。有趣的是,《暗狱》一开篇就出现了三部死灵改中的一部,也就是赛莲娜的座机。相信玩过《第3次机战 \(\alpha\)》的朋友对她并不陌生,因为赛莲娜正是该作的真实系女主角。就当时而言,她的各种设定均属于主角中的异类,而《暗狱》可算是为她之后的故事做了充足的铺垫,说是其个人前传都丝毫不为过。



《第3次机战 α》一开始,赛莲娜以一个复仇者的形象登场,因为杰尔巴小队接受了军方的指令,执行名为"人偶"的任务,却在进行途中遭遇面具女率领的神秘部队劫杀导致全军覆没,其中也包括其好友阿鲁巴达。那一战,赛莲娜在埃尔玛帮助下勉强逃生,并打碎了面具女的面具,从而看清其相貌,她当时就发誓日后一定要杀了面具女替

自己同伴报仇。经历了一番暗中调查,赛莲娜发现这女子正是SRX小队的队长威蕾塔,便将目标死死锁定在她身上。之后为了弄清楚任务的真相,她才加入我方部队,虽然表面看她是个自来熟,总能微笑着和众人对话,可她内心从未将这些人当作同伴,因为她认定只有杰尔巴小队的人才是自己的同伴,为了替他们报仇就必须舍弃所有温情和信任。

几经波折。她数次遭遇面具女斯佩克 特拉, 才发现威蕾塔只是和其长得很像。为 了更好的战斗,她和斯蕾组成搭档,一段时 间接触后,斯蕾越发看清了赛莲娜这个人: 她一直都以笑脸为面具,却从不向任何人敞 开心扉。于是斯蕾问她队伍的人到底是什 么, 仅仅是为了实现目的的棋子吗? 对此赛 莲娜居然不否定,还说什么完成任务就是自 己惟一的存在意义。结果之后一战为了保 命, 她居然以人偶任务的秘密(寻找神之子 依露依)作交换要斯佩克特拉放过自己, 甚 至还亲手击坠了斯蕾的座机。斯佩克特拉因 为被看清样子觉得很是屈辱。所以对赛莲娜 严刑拷打。可赛莲娜就是什么也不说,甚至 还用言语刺激她, 说身为巴尔谢姆系列第四 号的斯佩克特拉很抵触被人直呼其达蕾特这 个代号, 是因为不想被当作物品对待。后来 为了逃走, 赛莲娜假装和阿尔玛娜公主交朋 友, 博取信任后却将其挟持作为人质。

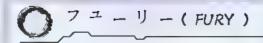
其实连赛莲娜自己也不知道她在无形 中已经被队伍的其他人给感化了,所以她攻 击斯蕾的时候明显避开了最关键的动力部位 和驾驶舱。而埃尔玛也一直相信着她,并在 众人帮助下替赛莲娜的机体完成了新的改 造。重新回到队伍, 面对众人质疑的眼神, 赛莲娜一笑置之,却在被关禁闭之时独自哭 泣。她知道这里已经没有自己的容身之处, 因为她很清楚大家都是好人,所以才更加不 能在这里觅得新的容身之所。虽然艾比斯和 斯蕾都要协助赛莲娜作战, 可她根本不领 情, 一见到仇人就不顾一切, 舍命相击。关 键时刻, 斯蕾的出现反倒乱了赛莲娜阵脚, 这时斯佩克特拉说出了她的心声: "其实你 已经找到了自己的容身之所, 所以你开始忘 记了过去的同伴,心中的仇恨也因为新的同 伴而逐渐消失。"为了让赛莲娜再一次体会

失去同伴的痛苦和悲伤,斯佩克特拉朝斯蕾开了一枪,怎料赛莲娜却挺身而出挡下这枪。这时的赛莲娜终于再也抑制不住内心情感,痛哭出声,因为她已经不想再次失去同伴了,可揭下心中面鼻的自己既无法替杰尔巴小队的人报仇,又不能保护同伴,还不如死了算了。

所以赛莲娜一直在变化, 可她害怕这 种变化、认为这是对同伴的背叛。她是杰尔 巴小队中最年轻的,一直都被人照顾着,于 是才越发渴望能照顾教导他人,为此她在我 方队伍中帮了很多人不少忙。就在众人都为 赛莲娜的生命垂危而忧心忡忡之时,她却突 然出现阻止了斯佩克特拉的偷袭,原来一切 全都是她故意演的一场戏。这让大家很是气 愤。现在的她决定要保护阿尔玛娜(因为她 替自己哭泣)和大家,也愿意接受斯蕾和艾 比斯的协助。事后,斯蕾才发现她的伤并不 是假的, 只是她深知自己给大家添了很多麻 烦,所以明明痛得不行也要假装没事,只为 了不想让大家担心。现在的她终于能坦诚地 加入这个新的大家庭、但这并非代表她就忘 记了杰尔巴小队的人,只是将这份思念留在 心底里并要和大家一起战斗到生命的最后一 刻。最终,她打败了斯佩克特拉,那一刻才 恍然发现,其实斯佩克特拉某种意义上就是 另外一个自己。

关于赛莲娜心境的变化,其实从其机体名字也能看出端倪,她的AS名为SOLEARES(意为孤独),名字来自于弗拉明戈的一支舞蹈,后继机名为ALEGRAS(出自ALEGRE,意为喜悦),也是弗拉明戈的一个曲种。





记得《第2次机战OG》末期,在向巴拉尔之园全面进攻的时候,钢伊甸曾射出几道 光束,其中有一发射在了月球上。这个设定 在《暗狱》中得到了新的补充,当时埃尔玛 发现其光束射在了距离月球摇篮以西50公里 处。那里是大峡谷,根本就没有任何人造设 施。要知道,作为星球防卫系统的人造神钢 伊甸不会作无谓的攻击,一发攻击卫星群, 为的是消灭抛弃了地球不值得保护的人,还 有一发射向天国之门,则是为了消灭对地球 有可能构成威胁的军事设施。那么这一发对 到底是为了什么呢?其实答案已经呼之欲出 了吧,对《机战J》有所了解的人应该马上 清楚,因为《机战J》的原创敌人势力正是 出自月球。换句话说,"《OG》系列"续 作加入《机战J》的主线剧情几乎是板上钉 钉的了。



《机战J》的敌人势力FURY的来头绝对不小,他们来源于40亿年前具有数个银河星云规模的极为繁荣的外星人种族。后来因为不明原因,该种族分裂成多个星团单位势力并展开了大规模战争,结果其中战败的一派逃到了银河系中后来成为地球的行星附近。他们在准备移居的地球上播下生命的种子,并用停滞温床(STASIS BED)进入长期人工冬眠状态,以等待地球的环境条件适合他们居住之时。而他们逃亡到地球圈所乘坐的巨大宇宙船在经历了十亿年后表面堆积大量岩礁,这才成为了地球的卫星月球。

守护FURY的圣骑士团骑士长古·兰 登本来是个很有责任感并且备受部下爱戴 的将领,但太古战争战败后,为了完成先 帝的命令,保证大部分人能安全逃走,他 牺牲了太多的同胞,导致他即便渡过漫长 时间仍被过去所束缚着。所以当他看到地 球人类自相残杀的愚昧行为后才会无比愤 怒,想要抹杀了所有地球人类,彻底夺回 地球。最后败下阵来的他还失去理智想要 连同在方舟中的沉眠的同胞也一起牺牲, 以换取战争的胜利。



其实关于凶鸟抄袭高达的官司, 相信 各位都有所耳闻,不管个中缘由,最后的结 果就是凶鸟不允许出现在除游戏内容以外 的任何媒体之上。于是平, 制作方在权衡 利弊后,就整出了一个变了型的凶鸟,这 便是EXBEIN的由来。不知各位注意到没有, 《暗狱》的倒数第二关抢回毛社工业的一战 后, 社长毛琳对阿鲁巴达等人表示了感谢, 内心也很庆幸。还好MK-X以及即将制作的 EXBEIN的L型和R型相关数据都没有被夺走。 这里提到的EXBEIN其实是《第2次机战OG》 中将凶鸟009大副改造后的产物,是EXTRA HUCKEBEIN的简称, 开发过程中也称其为区 鸟EX。后来在打算将所有凶鸟移交军方时, 基地却突然遭遇阿玛拉的袭击,所有非量产 型凶鸟都被彻底消灭,而EXBEIN因为在仓库 中才免于被完全破坏、但也严重受创、在经 过一系列紧急处理后便改造成了ASH(取灰 烬中重生之意)。之后, ASH的天王星系统 和英格的念动力产生共鸣, 便成了英格的专 属机体。从愁手上接过特洛尼姆引擎后,和 ASH体内的黑洞引擎并用,途中却遭遇阿玛 拉的再次袭击,就在险些被击坠的时候,英 格再次爆发强大念动力, 自行将运来的相关 配件直接组装成了EX-EXBEIN。这名字前缀 取双重EX之意,也有德语6的意思,意味着 继凶鸟、凶鸟EX、凶鸟MK-II、量产型凶鸟 MK- || 和以鸟MK- || 后的第六部正式机种、 而该机体开发时的代号正是MK-X。

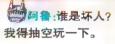


至于L型和R型,其实在《机战OG无尽之战》中分别作为EXBEIN的二号机(红色)和三号机(蓝色)登场,其造型跟动画版中是一样的,地位相当于原本的两部凶鸟MK-II。





養穹:小少将和加拉 夏变成师徒了比较意外, 不要教坏小朋友啊。









半夏:大谷美人! 就是武器让我总有一种拿 墩布的大妈的错觉。









参写:大谷吉继在游戏里被各种牵手,有朋友说简直赶上"非诚勿扰"了。

学夏 老师说得太好了!这一对儿在天下统一之章就没分 开过,大谷各种贴心陪打仗、陪哭、陪喝酒。

阿鲁:苍老师,请不要给半夏提供卖腐的机会。



在本辑栏目中我们探讨的话题依然是"武器设计理念",毕竟这是"《MH》系列"的核心游戏系统,也是它与众多狩猎类甚至动作类游戏的与众不同之处。这次我们要探讨的是游戏中的武器参数设定与分类。

文 koflover

# 温暖《恒期加入》武器设计理念(三)

#### 细致入微的参数设定分类

"《MH》系列"素以武器丰富而著称, 虽然武器类型只有14种,但各个类型的武器 却包含着极其丰富的内容,以"大剑"这种类型的武器为例,在《MH4》中可供玩家选择和升级的大剑一共有113种,这还不包括那些 发掘装备在内。游戏中的武器升级路线以类似于"科技树"的方式来呈现,玩家在选择升级路线分支时也是非常有意思的。 "《MH》系列"在参数设定与分类方面很有一套,再加上优秀的原画和美工来映衬,每一把武器都能给玩家留下足以过目不忘的印象。《MH》历代的参数设定和分类都有一定的区别,以目前最新版本《MH4》为例,游戏中与武器相关的重要参数有如下6种:攻击力、倍率系数、锋利度、附加属性、会心率和特殊参数。



▲大剑 "アイアンソード" 的升级路线分支图,由此图玩家可以轻松找到 "THEアポカリプス" 和 "大鬼金棒"这两件Rare7 武器的升级路线。

## 攻击分和倍率系数

S. P. XV	Chr.
大剑	480%
太刀	330%
片手剑、双剑	140%
锤子、狩猎笛	520%
长枪、铳枪	230%
斩击斧	540%
善能斧	360%
操虫棍	310%
轻弯	130%
重弩	150%
弓	120%

			LA CONTRACTOR
大剑	蓄力斩3	100	100
人型	强蓄力斩3	120	120
太刀	气刃斩3	12+14+34	60
20,71	气刃大回旋斩	42	42
片手剑	纵斩+横斩+剑盾连技	14+13+10+20	57
双剑	鬼人连斩	8 × 4+20 × 2	72
NX Mil	乱舞	29+4 × 8+18 × 2	97
锤子	蓄力攻击3	15+76	91
1200	回转攻击2	20+10 × 5+90	160
狩猎笛	横演奏+追加攻击+追 加演奏	35+33+40	108
Jr. 40.	斜上三段突刺	22+22+27	71
长枪	突进+突进终结刺	16×5+40	120
	一齐发射(通常型	(21+火7)×5	105+
65: 1A	Lv4)	(21+X/) X5	火35
統枪	龙击炮(放射型	(45+火13)	216+
	Lv4)	×4×1.2	火62
斩击斧	属性解放刺+属性解 放终结刺	28+13×7+80	191

A TOTAL OF THE PARTY OF

----

---



C-1-0-10-10-10-1



#### 锋利度和附加属性

锋利度(斩れ味)是"《MH》系列"不同于一般动作游戏的独有特色系统,只有近战武器才拥有这项参数。武器的锋利度越高,对怪物造成的伤害(包括物理伤害和属性伤害)也就越大,并且在攻击怪物的坚硬部位时也不容易弹刀。弹刀堪称狩猎过程中最糟糕的情况,因为弹刀的时候不但会严重降低伤害和加速锋利度的消耗,而且会使猎人及回避怪物的攻击。由于锋利度的消耗速度和武器的攻击次数有关,所以像太刀、片手剑、双剑、斩击斧这些攻击频率高的武器,如果用大剑和锤子的玩家习惯持刀平砍而不喜欢蓄力攻击的话,那么砥石也必须备足才行。

从理论上来说,如果玩家能保证每次攻击的效率(少使用动作系数低的攻击动作、不攻击怪物的坚硬部位)的话,确实可以减少许多无谓的锋利度消耗。但事实上玩家并不是机器人,即便水平再高的玩家也不可能全程保持完美的操作,所以游戏提

供了许多和锋利度相关的技能供玩家挑选,使玩家 不用太过于纠结锋利度的问题。具体参考如下:

<b>美国主义</b>		Alan 4
业物	新れ味+10	锋利度消耗减半(包括大剑
42 420	-9 7 CHK+10	防御时的锋利度消耗)
斩れ味レベル+1	匠+10	提升锋利度最大值
砥石使用高速化	研ぎ师+10	只需1次动作即可完成磨刀
WAT BELLIE IN	101 & 91P+10	(正常时是4次)
心眼	剑术+10	弹刀时不会出现硬直动作
		同时发动"斩れ味レベ
真打	刀匠+10	ル+1"和"攻击力UP
		【大】"的效果



▲ " 斩 れ 味 レ ベ ル +1" + "业物"是很多玩家 心目中的理想技能搭配。

果一般,但对于新手玩家来说还是蛮有用的,毕竟换区磨刀和不换区磨刀也有着本质的区别。

武器的附加属性指的是武器面板攻击力后的属 性数值,在《MH4》中附加属性一共有9种。火、 水、雷、冰、龙这5种属性会在每次攻击时附加一定 的属性伤害,属性数值越高则属性伤害越高,在对 付被特定某种属性克制的怪物时会起到事半功倍的 效果。比如游戏后期的大多数古龙种怪物都被龙属 性克制,所以龙属性高达420的双刀"封龙剑【超 绝一门】"就是非常给力的屠龙神器,当然这把武 器因为攻击力特别低所以也饱受争议。而麻痹、睡 眠、毒和爆破这4种则是在每次攻击时有几率附加一 定的属性綦积值,属性数值越高则每次攻击的属性 蓄积值就越高, 当属性蓄积值超过一定程度时就会 触发对应的异常状态。其中爆破属性在《MH3G》中 强的离谱,虽然在《MH4》中被无情削弱,但它集 伤害和制造硬直于一身的优点还是不可替代的。麻 痹、睡眠和毒这三种属性也是各有千秋。尤其是毒 属性经常被低估,其实在对付高防御怪物时也是蛮 有用的。

另外,某些武器的附加属性只有在激活"觉醒"技能时才能够生效。典型的例子就是双刀中面板攻击力高达322(为双刀之最)的"森罗万象を裂くグルカ",觉醒后还追加了40点麻痹属性,虽然这点属性和那些靠麻痹属性吃饭的武器没法比,但平添一个有可能使怪物麻痹的能力也算是质变。当然,要凑出"觉醒"技能得付出一定的代价,为此是否值得舍弃一些常用热门技能就得看玩家的抉择了。

由于武器的附加属性效果只和攻击次数成正比(大剑除外),所以锋利度和附加属性这两个看似不相关的参数实际上有着紧密的联系。像片手剑、双剑这类攻击频率高的武器虽然很容易享受到附加属性的收益,但同时也伴随着严重的锋利度消耗,所以玩家一定要设法解决锋利度的问题。另外,像大剑、锤子这类慢速武器其实也可以打"属性流"。因为大剑的蓄力斩、强蓄力斩和强横斩拥有很高的属性加成。一发强蓄力斩3所附加的属性就相当于好几次普通攻击的效果,而且"强蓄力斩+强横斩"的打法对锋利度的消耗也不算很大,只是玩家需要娴熟的操作技巧才能驾驭这种打法。而锤子的回转攻击最多可以连续打出7次快速攻击,能够一次性附加可观的属性,只是锋利度的消耗也会非常

大。像攻击力832龙属性520的"ミラバスタ-"就挺适合以回转攻击为主的打法,但因为它的蓝斩太短(有匠以后是短白紫斩),所以玩家要做好频繁磨刀的心理准备;而麻痹属性高达300的"くろねこハンマ-"很容易把怪物打成麻痹状态,但这把锤子的攻击力实在太低,所以在多人联机的时候可能会发挥出更大的作用。



▲相当珍贵的睡眠属性大剑 "スキュラルシャーバー", 不依 靠队友和道具的帮助就能实现"睡眠拔刀蓄力斩"是其最大 特色。

锋利度和附加属性这两项参数给玩家提供了 广泛的博弈空间,说白了就是关于攻击次数的投 入和回报的问题,攻击次数越多,则锋利度的投入 就越大,但从附加属性中所获得的回报也就越高, 反之亦然。很多战术打法正是基于这一思路而展开 的,比如玩家想要减少攻击次数和锋利度的消耗, 那就要放弃附加属性的收益,并且要利用"拔刀术 【技】"、"拔刀术【力】"、"集中"、"弱点 特效"等技能来提升单次攻击的效率:而在实际操 作中则要注重立回技巧, 捕捉到每一个可乘之机 并一击脱离,用现在流行的说法就是"打得要猥 琐"。如果玩家要优先追求附加属性的话。首先要 解决的就是锋利度消耗的问题,其次才有余力去考 虑"属性攻击强化"之类的技能来增加附加属性 的收益; 而在实际操作中玩家最好等待怪物出现 大破绽后,再发起狂风暴雨般的密集攻击,另外 "高级耳栓"、"风压【大】无效"、"耐震" 之类的技能有着将怪物的主动攻击转化为破绽的 重要能力,若能善用的话则会大大提升狩猎的效 率。很多精彩的全程锁怪的打法往往也是从这一思 路衍生出来的。





#### 特殊参数

特殊參数指的是为某些武器类型的特殊机制所量身定做的參数,涉及到这项參数的武器类型有狩猎笛、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操虫棍、弩炮(轻弩和重弩的合称)和弓。这些特殊参数不但将该武器类型的设计思路完美呈现出来,使玩家一眼就注意到了该武器类型的与众不同之处;并且还把这种武器类型进一步进行内部划分,使各个武器之间的特色更加明显。下面我们来逐个分析一下吧。

#### 四百百

狩猎笛的特色参数是"音调(音色)",上 辑栏目中分析行动资源的文章中对此也有介绍,这 里我们再简单分析下。音调一共分为赤、橙、黄、 绿、青、蓝、紫、白这8种。它们按照一定的次序组 合后会构成不同的曲谱, 每种曲谱都对应一个增益 效果,比如"耐震"、"体力回复【大】"、"干 里眼"等等。但每种狩猎笛只能同时拥有3种音调且 无法自由更换。所以各种狩猎笛之间除了攻击力、 附加属性、会心率等差异以外, 主要区别就在于对 应的曲谱、也就是增益效果的不同。这些曲谱的效 果都非常强大, 几乎可以完全取代道具、猫饭和技 能的对应效果, 使玩家在备战时更加游刃有余。比 如玩家在装备中配出了"真打"、"觉醒"、"状 态异常攻击"这类攻击性很强的技能但又舍不得放 弃"高级耳栓",那就可以选择自带"听觉保护 【大】"的狩猎笛、"有顶天外に响くムジカ"和 "应援团笛【メガホン】"就是不错的选择。

#### 銃枪

統枪的特色参数是"炮击类型",在上辑栏目中同样也有所提及。銃枪分为通常、扩散和放射这三种炮击类型,每种炮击类型都有各自的优点和缺点,可以满足不同打法的需要,这里就不再详细介绍各种炮击类型的详细特征了。另外,每种炮击类型又有5个等级之分(但《MH4》中的铳枪最高只有Lv4),炮击等级越高,通常炮击、蓄力炮击、一齐发射以及龙击炮的性能也就越好。也就是说,玩家在挑选铳枪时,除了要比较攻击力、锋利度、附加属性和饰品槽等方面以外,炮击等级也是重要的参考标准。



▲ "新れ味レベル+1" + "业物" 是很多玩家心目中的理想技能搭配。

#### 新击斧和蓄能斧

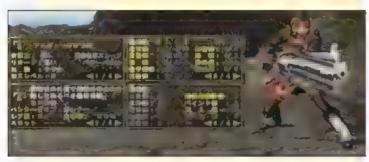
斩击斧和蓄能斧的特色参数都是"属性瓶", 属性瓶的效果说白了就相当于弓的属性瓶和弩炮的 特殊子弹,但每种斩击斧和蓄能斧都有自己对应的 属性瓶种类且无法自由更换,这一点与狩猎笛比较 类似。蓄能斧因为是《MH4》中的新武器,所以 它的属性瓶目前只有"强属性瓶"和"榴弹瓶"两种;而斩击斧所包含的属性瓶则有强击瓶、强属性 瓶、灭龙瓶、毒瓶、麻痹瓶和灭气瓶这6种之多。 属性瓶所起到的作用主要在于为玩家多提供一项武 器挑选标准,比如高附加属性的蓄能斧再有了强属 性瓶后就会显得很完美;而斩击斧则有更多可供玩 家选择的理想搭配,比如"龙属性+灭龙瓶或强属 性瓶"的超高龙属性伤害、"麻痹属性+麻痹瓶" 的双麻痹封锁等等,很多搭配只有试过后才知道它 的奇妙之处。

#### 日本日

操虫棍的特色参数是"猎虫"。因为猎虫 有着出色的攻击和辅助能力、且培养猎虫的过程 也颇具可玩性。再加上操虫棍的"平地跳跃"能 力实在太过于无耻。所以操虫棍也被玩家戏称为 "儿子棍" (意思是设计师把操虫棍当作"亲儿 子"一样给予特殊待遇)。由于猎虫的相关系统 比较复杂。这里就不再花费笔墨去介绍了。对操 虫棍不熟悉的玩家可以去查阅《掌机王SP》的 相关攻略来深入了解。简单来说的话, 猎虫可以 被当作操虫棍的"副武器"或是绑定在武器上的 "随从猫"。它拥有自己的能力、攻击类型以及 强化升级方式。即便是同一种操虫棍、如果玩家 培养方式不同的话。那培育出的猎虫也会有着本 质的区别。虽然"收集虫饵 +喂养猎虫 +强化升 级"的过程非常有趣。但这作为操虫棍独有的内 容,对其它武器类型来说未免有些不公平了。

#### 聲炮

弩炮的特色参数是"弹药种类"。弹药种类 的意思是每一种餐炮都有相对应的可装填弹药种 类。比如轻弩中的"缭乱の对弩"能够同时装填 9发Lv3通常弹和7发Lv3散弹。但Lv3的彻甲榴弹 以及水、雷、冰、龙这四种属性子弹统统不能装 备(在没有相关弹药追加技能的情况下)。而它 的速射攻击也只能使用火焰弹、Lv2毒弹和Lv1扩 散弹这3种弹药,可见该轻弩采用的是以物理攻击 为主,火属性和毒属性攻击为辅的打法思路。而 重弩中的"黑翼弩アルバダス"则能够装填火、 水、雷、冰、龙全部5种属性子弹, 蹲射攻击可用 的子弹也是火、水、雷、冰这4种。但Lv3子弹却 只有通常弹可用(在没有相关弹药追加技能的情 况下)。所以它的特点是基本舍弃了物理攻击。 而通过多种属性子弹来实现对所有怪物的属性相 克。对于弩炮新手玩家来说、要掌握如此丰富的 弹药种类和复杂的弹药对应关系确实不是一件轻 松的事。但玩家如果能深入研究和相互比较的 话, 自然就能品味到弩炮的个中三味



▲弩炮是为军事迷和射击游戏爱好者所定制的武器类型。

弓的特色参数是"属性瓶"和"射击类型"。弓的属性瓶不同 于斩击斧和蓄能斧中的 骨性瓶,它更类似于弩 炮中的弹药种类,每种 弓都有相对应的可装填 属性瓶种类,比如"天



开きヒユペリオン"只能装填强击瓶、毒瓶和杂色瓶。而"圣なる弓"则是8种属性瓶全部通吃。"射击类型"这项参数是弓这种武器类型最值得玩味之处,而且系统规则并不复杂,这里我们来详细分析一下,顺便也为没用过弓的读者朋友普及一些基础知识。

弓的通常射击分为连射、扩散和贯通这3种 类型, 每种通常射击类型又各自包含有5个等级、 并在4个不同蓄力阶段中。每种弓都有自己的对应 关系。比如"フリージングライト"这把弓的4阶 段蓄力分别对应的是贯通3、扩散2、连射4和扩散 4. 意思就是1段蓄力使用的是3级的贯通,2段蓄 力用的是2级的扩散,以此类推。由于射击等级和 蓄力阶段都会影响到此次攻击的威力,但蓄力阶 段越高意味着攻击频率越低。所以玩家在挑选弓 的时候要优先考虑射击的高等级。其次再去留意 它所对应蓄力阶段。比如4段蓄力连射5的威力大 概是1段蓄力连射5的4倍。但4段蓄力所需时间也 是1段蓄力的4倍之多,在理想的站桩射击状态下 两者的伤害输出是基本相同的。实际上、攻击频 率比较高的1段蓄力连射5 更适合属性攻击、而4 段蓄力连射5更适合一击脱离以及攻击怪物的弱点 部位、两者之间还是有着明显的差别。至于扩散 和贯通同样也是如此,不过它们的射击方式与连 射截然不同,需要玩家去好好适应。

除了通常射击外,弓还可以进行特殊射击。特殊射击分为放散、集中、爆裂(这3种被称为曲射)和刚射这4种类型,每种弓都有各自的特殊射击类型,它们不再有等级之分,但威力和射程会受到蓄力阶段的影响。弓的操作是一门学问,选择通常射击还是特殊射击、以何种蓄力阶段是特殊射击、以何种。一个简单的事情,在玩家没有充分吃透弓的性能的时候,要在攻击力、属性瓶、附加属性、通常射击类型和自由,不是性瓶、附加属性、通常射击进行取舍的确会比较为难,但从另一个角度来说,也许每种弓都有可用价值,那些看似废柴的弓实际上只是玩家不会用罢了。

有关 "《MH》系列"的"武器设计理念"分析至此就告一个段落了,笔者希望通过这几辑栏目的分析,能够使读者朋友从不同的角度感受到"《MH》系列"那独具匠心的设计魅力,谢谢大家的阅读与支持。



# 奉行不杀之剑的剑客——柳生宗短



#### 历史记载。古会独类的剑客大名

柳生宗矩是剑豪。一柳生宗严量小的儿 子,柳生一门的"新阴流"剑术师承自故国 时代大名鼎鼎的"剑圣"上泉信纲。宗矩自 然也是从小耳濡目染。在宗矩14岁那年。柳 生家在丰臣秀吉实施的《太阁检地》中被发 现了没有上报的私田《宗严因此失去领地成 为浪》 度寄居在公卿近卫前久的家中。 直到9年后。德川家康在京都召见宗严 代剑豪以家康为对手展示了空手夺白刃的独 门技艺 令家康心服口服 家康当即邀请宗 严出任剑术指南一职,不过崇严以自己年事 已高为由推辞,同时推举儿子宗矩出仕,此 后柳生家领500石俸禄为德川家效命。

虽然柳生宗矩出仕较晚。不过他还是参 与了战国末期的两场关键战役。在关原之战 中。宗矩奉命协助大和的豪族简井家。有效 地牵制了西军后方。此役过后成功取回大和 柳生庄的2000石领土。之后宗矩担任二代 将军德川秀忠的剑术指南。成为3000石俸 禄的旗本。并与秀忠一同参与了大阪之战。 守护在将军身边的他凭高超的剑术瞬间击 倒了7名来犯的丰臣军武士 文也是有文字

记载的宗矩惟——次挥剑杀人。次年 宗矩 的好友坂崎直盛发动叛乱未遂。这场著名的 "坂崎事件"又名《千姬事件》 事件的起 因是大阪城落之际。德川家康许诺只要有人 能将他的孙女。即秀赖的正室。一千姬救出 来』就将千姬许配给他』直盛闻言奋不颇身 冲入大阪城的火海救出千姬。岂料千姬嫌弃 他并拒绝了婚事』此后被家康许给本多忠胜 之孙忠刻。颜面扫地的直盛恼羞成怒。开始 策划强夺千姬,不料计划败露,幕府方面包 围了坂崎家的大屋。命令直盛切腹谢罪并许 他家督之位得以存续。直盛拒绝切腹。他的 家臣却被幕府的花言巧语所打动』趁直盛醉 酒熟歷之时将其斩首。宗矩本来在此事件中 负责交涉和斡旋。不料直盛突然遇害。坂崎 一门就此凋零。对此难以释怀的宗矩在柳生 家原本家纹 "地榆双雀"的基础上。添加了 坂崎家的斗笠作为替纹 并收留坂崎的嫡子 平四郎在大和居住。(另有一说是直感接受 了宗矩的劝说。在切腹前为表示感谢将家纹 赠与柳生家。

柳生宗矩一直到三代将军德川家光时期 都是德川家的剑术指南。深受信赖的他俸禄



▲柳生家家纹。"她榆双雀" / 左)以及替纹 "二盏 笠" (玄)

#### 游戏形象。目光长远的古怪太叔

作为《战国无双》系列》中继宫本 武藏和佐佐木小次郎后登场的第三名剑客 型角色,柳生宗矩与他俩在性格和定位上 都有不小的区别。根据史实。宗矩在《编年 史 2nd》的全部可操作角色中应该是年纪量 小的。制作组却偏偏把他塑造成了一个大叔 形象。就连他说话时的第三人称也是《大叔 我"。这反差着实令人吃惊。作为《位剑 客。宗矩虽然手持令把大太刀却不经常拔出 《QC5》无双奥义皆传等少数招式才会拔 刀出鞘。 故战斗时的手感好像挥舞着一根 大棒子。颇有些怪异。纵使击破敌将。宗矩 也会说 "放心吧。我是用刀背打的。"在战 场遭遇丰臣秀吉时。宗矩的特殊台询是"杀 一恶以助万民。杀人刀便能成为活人剑。 而在大坂之战过后。一直奉行不杀的宗矩瞬 间砍倒了前来偷袭德川秀忠的7名武士。因 为秀忠 旦身 万民又将深陷战乱之苦。 这一切都从言行上展现了其"活人剑"的独 到见解。

由于柳生宗矩出道较晚。游戏中的他也 只在四国征伐。伏见之战。关原之战。大坂 冬之阵等末期的事事几场战役中登场。而且 在剧情中鲜有出彩表现。作为DLC的外传剧 本 "异说" 坂崎事件"本来应该是以宗矩为 主角。实际上却是设定在坂崎事件之后发生 的。与史实没有太大关系。此番骚乱的原 因竟是风魔小太郎认为德川家康老是吃天妇 罗》缺乏运动。故召集宁宁》服部半藏等十 众忍者。假装掳走了德川秀忠。 稻姬等人 目的是给家康增加运动量。免得其发胖。 这理由实在让人哭笑不得。)不过与宗矩相 关的事迹以及他的观点还是通过特殊事件等 方式展现了出来。比如坂崎事件中。他赤手 空緣地前往坂崎大屋进行交涉』但坂崎直盛 立刻包围宗矩并展开了攻击。宗矩以空手夺 白刃之技抢得太刀将对手逐一击倒。并告诫 入修罗场。此外在历史上有一种说法。宫本 武藏曾被招为将军家的剑术指南。却因宗矩 从中作便而告吹〔记载于《二天记》中〕。 游戏中的宗矩在听到这个传闻后不但没有发 怒』反倒喜形于色。因为他觉得有这种传闻 是世间认可了柳生家菜后工作的能力。 豪矩 认为单纯的剑术作用是极为有限的。正如他 在与本多忠胜对阵时的对白。 对一的个 人技术无论多出众 都不过是缺乏效率的行 为 在成为三代将军秀忠的剑术指南后 稻姬就质问宗矩为何不一心钻研剑术而是过 多地参与政事。这恰恰是因为宗矩并不执着 于一对一的胜负。他自认为在剑术上比不过 宫本武藏,但自己所寻求的是治理天下之 剑。这也与以斩人为乐的小次郎以及追求剑 道之巅的武藏形成了鲜明的对比。不过遗憾 的是《战国无双3》中删去了武藏和小次郎 两位剑客。柳生宗矩虽在《编年史 2nd》中 转正 却没能与其他剑客有所互动 希望这 一遗憾能在4代中得到弥补。





栏目主持: 白菜

# 正统新番综合排行榜 🦠 🦠

作的理解度是否会造成人气上的差异呢?

虑到大家读到此文时4月番已经拉开序幕,因此还是早早做个总结的好,也方便 有兴趣的读者照此补番 另外本次栏目中会加入国内高人气作品进行对比,对原

以下参与排位统计的作品均为深夜15~30分的正统新番动画。排名的计分方式与10月番相同,具体评分分值分别为"-1"(不好看)、"0"(观望)、"+1"(还不错)和"+2"(有趣)四种。该排名除了重视作品本身素质外,关注度(≈观看人数≈参与票数)对分值也有着举足轻重的影响。

综合平均评价	(得分+投票数)
※排名截至3	月17日
排名	名称
1位	未确认进行式
2位	农林
3位	世界征服 谋略之星
4位	鬼灯的冷彻
5位	妄想学生会 第2季
6位	狐仙的恋爱入门
7位	魔女的使命
8位	流浪神差
9位	Space Dandy
10位	银之匙 第2季
11位	樱Trick
12位	属性同好会
13位	天才麻将少女全国篇
14位	伪恋
15位	中二病也要谈恋爱 第2季
16位	最近妹妹的样子有点怪
17位	浜虎
18位	Buddy Complex
19位	Wizard Barristers 弁魔士塞西尔
20位	超级索尼子
21位	献给某飞行员的恋歌
22位	信长之枪
23位	愚者信长
24位	Wake UP, Girls!
25位	Z/X IGNITION
26位	魔法战争
27位	魔具少女 第2季

1月新番白菜也没有大量观看。究其原因,其一是10月新番中部分二季番素质优秀 (例如《斩服少女》),谋杀了白菜不少补番时间。其二则是工作略忙,看番的时间比以前要少。不过好在榜单上让人在意的作品基本都有过目,简单为大家推荐说明一下也不是什么难事。

# 未确认进行式》

首先祝贺《未确认进行式》荣登榜首。 本作改编自荒井Cherry创作的4格漫画,描述了普通的女高中生夜之森小红与突如其来进驻家中的未婚夫三峰白夜之间种种温馨爆笑故事。故事主要在女主人公小红、小红的姐姐红绪、男主人公白夜和白夜的妹妹真白四人之间展开,其中过度妹控的红绪和饶舌可爱的真白更是拉高整部作品气氛的超重要角色,两人之间的互动是作品中的点精之笔。作品第一话表现略平淡,但随着话数递进,有趣程度也随之不断拔高,颇有当年《濑户的花嫁》般大后期独揽霸权的感觉。由于原作的类型为4格漫画,



笑料段子的趣味度得到了保证,动画的节奏也并不拖延,直接导致每一话信息量极大,看过之后能让观众产生回味与满足感。虽然看上去似乎是面向女性观众的恋爱作品,不过实乃1月新番中不应错过的佳作。另外负责三名主要角色的声优照并春佳、松井惠理子与吉田有里均是首次获得主役的新人,而她们的表现也确实回应了大家的期待,以后的发展也值得关注。

#### 农林

#### (预定12话)

校园恋爱喜剧类作品并不少见(说泛滥 也不为过),不过将校园设定为农业高中, 恐怕不是绝后也算空前。本作改编自白鸟士 郎老师所著的同名轻小说,主人公畑耕作是 个疯狂迷恋少女偶像草壁优香的普通农业栽 培科高中生,某日他所深爱的优香忽然宣布 引退,紧接着却易名"木下林檎"来到了农 业高中与耕作同班。男女主人公的戏剧性相 遇,加上青梅竹马中泽农和好友过真鸟继, 四人围绕着各种农业知识展开的恋爱喜剧就 此开幕。本作的最大优点在于片中将其他经 典作品的各种名场面(《高达》、《JOJO》 等)及各种经典设定(四天王一定有五人之 类) 当作笑料穿插其中, 但却适可而止, 不 像《奈亚子》那样暴走至完全以捏他作为正 片内容。适当混入的其他片中经典镜头与台 词, 经常能在不经意间偷袭到观众的槽点, 从而带动整个片子的欢乐气氛。当然作品本 身也有着正经的主线:为了让转学而来的林檎找回失去的笑容,农业高中的小伙伴们带着她体验快乐的农业生活,寓教于乐的形式使得观众们的农业知识也见长。另外本片虽然播放前宣传不算高调,不过声优阵容有田村由加利、花泽香菜、井上麻里奈和斋藤千和作为主役出演。有相当的号召力。

#### 内人气烧单Top 5

1位	中二病也要谈恋爱 第2季
2位	流浪神差
3位	魔法战争
4位	最近妹妹的样子有点怪
5位	伪恋

其中四部作品在日本方面的榜单位置 都靠中。在国内以绝对人气君临榜首的《中 二病》第2季,其实没什么特别需要评价的。 片子继承了第1季的基调,大多数观众也是惯 性追番,京阿尼的调湖依旧那个样子。不过第 2季追加的全新卖萌角色七宫倒是很受欢迎, 隐隐有取代六花成为真・女主角的呼声。《最 近妹妹的样子有点怪》算是部话题作品,TSD 的设定搞得不少宅男有点小兴奋,故事本身其 实倒没有多少内涵可言。《流浪神差》故事还 不错,神谷浩史主役也算赚到了不少女性票。 《伪恋》是JUMP上的人气恋爱漫画,不过动 画化监督竟然是新房昭之!这一怪异的组合为 片子本身增加了话题性,不过似乎日本的网友 并不太买账,均称跟原作氛围差距太大,不太 合适。

不过双方评价差距最大的还得数《魔法 战争》。日本方面的观众评价基本上是"没 看"、"故事太烂"、"太中二"、"作画不 用心"、"NTR不喜"。就白菜个人观感,开 篇的设定马马虎虎, 现实世界的普通人乱入 🕷 法世界展开魔法战斗,这也是穿越剧用烂了的 桥段。但是感情戏方面引入略黑的多重狗血三 角恋要素,让原本冲着爽快战斗而来的观众失 望而归。战斗方面效果制作倒是可圈可点,可 大喊着英文招式名字出招的中二要素如果不做 到极点(参考《斩服少女》),留下的只是无 穷无尽的羞耻感而已……至于作画方面,原画 尚有一定的水准,可动画方面确实欠妥、大多 数观众表示经常找不到角色的鼻子,不难看出 赶工痕迹。好在声优方面还有宫野真守和近年 来人气稳定上升的东山奈央压阵,不至于毫无 看点。



3月7日, 日本警方公布了一则逮捕公 告: 43岁、住所不定、无职的嫌疑人高桥信磨 先生因盗窃自行车、啤酒等物品, 以盗窃罪被 逮捕且送检。这本来只是一则普通的公告,然 而嫌疑人供认罪行时所阐述的动机却令人眼前 一亮。据他所言,其作案动机是"因酒吧经营 不善, 对人生感到厌倦, 而踏上流浪之旅"。

嫌疑人从2013年7月起,从自己居住的千 叶县香取市出发,至同年12月在鹿儿岛县南萨 摩市被逮捕为止,途经长野、新潟、广岛、高 知、宫崎等各县、保守估计驱车骑行了1600公 里路程,使用了共计4台自行车。其中3台疑 是在9~11月,于新潟、高知、宮崎3县盗取, 同时还在便利店盗走了啤酒一罐,价格共计

左右。嫌 疑人在路 途中遭到 通缉,于 12月29日 🛂



在鹿儿岛县南萨摩市内露宿时被警方逮捕。嫌 疑人供述自己"通过在超市中盗窃来维持生 计"、被逮捕时所持物品为换洗衣服、零钱和 日本地图。

>人生が嫌になったにしてはバイタリティ-溢れてるな。

译文: 厌倦了人生, 还这么有活力啊。

>この行动力と体力があればなんでもできるだろうに。

译文:有这样的行动力与体力,明明不管干啥都行吧。

>パワ-はすごいが、问题はその方向性だな。

译文:很有活力,但问题在于施力的方向性。

>分かるよ、俺も时々人生嫌になつて裸で家を飞び出したくなる。

译文: 我懂的, 我偶尔也会对人生感到厌倦, 想要一丝不挂从家里冲出去。

>おまえのスレが立つ日を乐しみにしてるよ。

译文: 我很期待出现你的讨论串的那一天。

总而言之、先向这位嫌犯的毅力致敬 吧。这样的行为不仅让白菜想起了那些参与极 限挑战的运动员们。骑自行车走1600公里、风 餐雨宿, 如果没有铁一般的坚持力, 怎么可能 持续半年这样的苦行?对人生感到厌倦,踏上 寻找自我之旅原本是比较常见的行为,可惜他

却靠着盗窃这种不光彩的行为来维持生计,为 这原本非常励志的旅程彻底抹了黑。不过通过 这次事件,证明了高桥先生至少是非常有毅力 和干劲的人,相信日后他能够东山再起,过上 好日子吧。

# 本的便当文化(卡通篇)

樱花盛开的季节又到来了, 3月开始日 本各地的赏樱景点将越来越火热。赏樱花的 时候人们会带上各种各样的自制便当, 席地 而坐, 把酒畅谈。在日本, 有生活就有便 当。融合了饮食美、绘画美、装饰美和动漫 元素的卡通便当更是日本饮食文化中的奇 葩,它让人在填饱肚子的同时,还能感受到 无处不在的生活情趣。





日本千年之前流传下来的"携行食" 从幕府时代的末期,逐渐发展成今日便当的 基本形态。主妇们为了给上学的儿女、上班 的老公准备便当、大清早就起床忙个不停。 日本最有特色的便当是卡通便当。在日本又 被称为幼稚园便当,因为最早是妈妈们给上 幼儿园的孩子制作午饭时,为了让孩子有食 欲、高兴, 而特别把食材做成花草、小动物 等卡通形象。妈妈们制作卡通便当,在上世 纪六七十年代的经济起飞时期非常盛行。不 仅幼儿园时期,在小学甚至中学时期,孩子 们提起卡通便当都充满幸福感, 甚至在学校 里以妈妈漂亮的便当作为炫耀的资本。不 过最近10年来,孩子们开始拒绝这种花哨的 便当, 理由是"感觉太漂亮了, 让人不好意 思"。据说,一个妈妈为"教训"叛逆、不 愿和父母交流的孩子,专门天天为他做特别 可爱的便当,让他在同学们面前不好意思。 在日本中小学生自己做便当是劳技课必修内 容。在日本的老师看来,这样的实践可以综 合锻炼他们的创造力。

朝日电视台的一个晚间娱乐节目曾特别

让在座的嘉宾亲手做便当, 出人意料的是很 多人们印象中应该娇生惯养的女明星竟然是 做便当的高手。这不仅因为她们在学生时代 练习过,更是因为她们经常以便当作为"传 递爱情"的手段。在日本去年的一个情人节 特别舆论调查当中, 一个亲手制作的漂亮便 当是男生心目中第二好的礼物。

在很多人看来, 便当好吃与否在其次, 漂亮迷人是更重要的指标。对于女孩子们而 言,用色彩鲜艳的番茄、黄瓜、炒制好的鸡 蛋和各种肉类配合米饭组成爱心或者其他可 爱的形象, 然后用好看的便当盒装好, 外面 打上花色的丝带、面带羞涩地交到自己的心 上人手中, 这是一种"由始至终的完美"的 爱情呈现。

卡通便当不仅外表漂亮,营养价值也 很高。一些营养师鼓励人们让自己的便当漂 亮起来, 因为色彩鲜艳的卡通便当往往营养 丰富。其一般会用很多种蔬菜、水果和海产 品作原料,而运用单一食材在便当上做一些 比较复杂的图形或颜色搭配是不可能的。专 家还举例说, 很多表现卡通人物的便当要创 作黑色或深色的头发,紫菜和海苔等就成为 必然选择。据统计,有特色的卡通便当一般 在营养元素种类上要比普通便当多出30%左 右,能够为食用者提供营养更均衡的饮食。





酷洛洛: 你好啊小双, 先给大家介绍一下自己吧。

**小双**:大家好,我叫小双,嗯,叫小又又也行,貌似变胖之后就被叫又又(肉肉)了,哈哈哈。好吧,第一次做文字采访诶,好神奇的感觉。哎呀,编辑大大要记得检查我有没有错别字。嗯,开始语无伦次了,第一次露脸上杂志诶,多多指教。

酷洛洛: 小双现在是学画画么?

**小双**:对呀,现在学画画,还有播音主持。鱼画时间比较久,因为从小就喜欢,学画画的原因是唱歌太难听了。因为我还喜欢音乐的,我会钢琴等一些乐器,但是五音不全唱歌巨难听就没有继续这条路了。以后想做游戏原画师,所以最近也在努力了啦~每天画画什么的,正好下雨也不出门





11 1 5



**酷洛洛**: 看你的爱好挺多的嘛,又画画,又主持, 好像还跳舞?

小双: 嗯嗯。 典画是专业来着,画了挺久的了。主持嘛,很巧合的情况下做了几次动漫主持,现在主要做商业展会主持或者游戏解说这些的。跳舞的话去年考进了广州的TOUCH TEAM街舞队,平时跳舞就锻炼身体加减肥啦,虽然很久都没有瘦过了。还有骑车啊,大爱骑车啊,平时上学回家出去玩啥的都是骑死飞的,玩车烧钱,刚玩那会每天都摔得鼻青脸肿,做节目的时候用了超多遮瑕膏遮摔伤,哈哈,现在车技很好啦。

酷洛洛: 话说为什么会喜欢听泰语歌呢?

小双: 我觉得泰语发音挺好玩的, 我说的是好听的泰语歌啦, 比较温柔的, 画画的时候听很容易集中精力。因为听日语或者中文或者英语歌, 很容易走神, 哈哈, 听得懂歌词脑子就会不受控制地想

歌词, 听中文歌就想中文歌词, 听英语就翻译成中文, 听日语要是是动漫插曲的话脑子里就会想那个动画。哈哈, 好吧我的脑子不太受控制。其实 嚓 了这么多就是一句话: 因为泰语歌听不懂。

酷洛洛:话说你在游戏网站上做视频节目主持是吧,小双平时爱玩些什么游戏呢?

小双: 因为是主持的原因嘛,几乎市面上每个新游戏都能够提前试玩(没错了就是传说中的激活码),所以玩的游戏还蛮多的。话说之前的像素小鸟《Fappy Bra》,这个我玩到145分了!微信的游戏也会玩但是不多。第一个玩的电脑上的游戏是《仙剑奇侠传》,没玩下去也是因为迷路。平时做节目前一天会把要介绍的游戏啥的过一遍,日常玩的时间就不多了,因为要画画,要克制自己。上课也不会玩手机。快夸我是好孩子!

酷**洛洛**: 我看小双还喜欢玩《LOL》, 平时喜欢打哪个位置呢?

小双: 平时的话看跟谁玩了, 因为我有3个号啊, 通常都是和好基友开黑啦。高端局的话就让一牛逼的带着我, 低端的就自己中单或者上单了。不过话说回来还是坑。没人陪我的时候很少玩~因为有些玩家会骂人, 虽然未必骂我啦, 就很看不惯, 就算别人是坑也不能祖宗十八代这样骂啊。嗯, 玩《LOL》从没有骂过别人。

酷洛洛: 小双你喜欢的异性类型特征也太……

小双: 哎? 太帅了吧。哈哈哈,可能因为我以前高中班主任的影响啦,他是个画里很厉害又有小胡子的老师。后来慢慢觉得小胡子好帅,其实有时候和朋友出去逛街,看到有胖子并看小辫子又有小胡子还带着框框镀就觉得帅得不能自拔,长相已经退为其次。难道你不觉得胖子好有安全感嘛?喜欢胖子的人少,你不用担心自己的胖子被抢走,也不用担心很多人喜欢自己的胖子,站在胖子身边觉得自己好苗条,小巧玲珑,小鸟依人这些平时根本无法在自身体现的词语全部都有了!瞬间就变淑女了有木有。好吧,说了这么多就好像我有胖子似的。哈哈哈哈!







酷洛洛:好像你不久前才20哦,自己的20岁有什么愿望呢?

主持礼服不是很长嘛,我就穿的松糕鞋,裙子正好挡住,站得又 稳又不累。总之还有超多愿望,整个杂志都能写满得那么多! 酷洛洛:除了原画师还有没有想做的职业?

小双:啊,因为最好是成为原画师啦。实在不行的话有想过做入殡师,也有上网看过这个职位需求什么的,跟爹妈提起的时候他们还会开玩笑那样说"好呀,连最后一程都可以省钱了"。做什么职业 倒是关系不大,希望不违心去做。我知道自己会随着年龄的增加,会对很多事情的认知不同,某天我可能也会因为什么 □资高就做什么的,希望这种时候的到来越晚越好,当然最好没有了。





**酷洛洛**:好了,时间也差不多了,最后麻烦有劳小双再和大家说几句话吧。

小双:感谢你们看了我叽叽喳喳这么多废话。酷洛 洛找我做嘉宾的时候我还好紧张,因为看到前几辑 有好多Cosplay,觉得自己又不玩COS不知道发什 么照月,最后只好都是日常啦,还有几张略挫的 思然后嘛,哎 实在装不出女神范儿子,也 点不萌,还能被邀请做嘉宾实在太感人了!以后也 请多多指教,等我能成为游戏原画师的时候,来玩 我的游戏好吗?





然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。



任务内容。



把多张游戏拷进一张卡,相信对于国内玩家都不陌生,从早年的合卡到现在数字下载销售 方式在游戏领域的广泛普及。这种形式一直在陪伴着广大玩家、只不过、这其中一直在变化、 既包括了科技的进步,也包括了从无正版盗版概念到习惯正版消费。本辑收录的这篇,便是关 于合卡、游戏合集的、里面有多少经历能让你产生共鸣呢。

文 月球牧场

# 记忆中的合卡, 机器里的合集

说到合卡,相信对于70、80后的玩家 都不陌生, 那种贴着各种 FC 游戏宣传图的 合卡承载了无数人的游戏记忆。中学时的笔 者和那个年代的少年们一样, 也接触了FC 以及合卡。现在还清楚地记得老师警告我们 全班学生: 不要去游戏厅、录像厅、台球室, 那是许某和于某某才去的地方! 那两个人在 学校是臭名昭著的不良少年, 老师以此警戒 可谓用心良苦, 而以后笔者在游戏厅被"要" 去打机币的经历也证实了老师说的话。

不过那个时候我尚不了解家用机和街机 的区别,尽管我把老师的话牢记在心,但还 是出于好奇去街机厅以及弟弟家玩了街机和 家用机, 结果就是很长一段时间之内我都觉 得电子游戏这种娱乐方式根本不适合我,因 为无论是出于好奇去街机厅,还是在弟弟家 玩,都发现自己对屏幕中要素的识别率极低, 经常找不到自己控制的人物在哪里。直到初 二老爸带回了一个又扁又大的山寨机,机器 带盘合卡,游戏都很简单也初级,然而正是

那些简单的不起眼的老游戏真正把我领入了 游戏的大门。当时我看着游戏卡上的小宣传 图非常兴奋,甚至上课时无聊了也会凭借记 忆中的印象去画。而由此开始, 我终于能在 游戏中找到自己在哪儿了,接下来那些 FC 经典通过换卡或者去包机房玩,便也都玩得 熟练起来——这个熟练其实只是代表会玩, 距离一命通关、无伤通关、不杀敌通关这些 极限流打法还差十万八千里,甚至有的至今 通关都成问题。

是很重要的。 识别游戏的英文名字还



随着商场里各种 FC 合卡的增多, 合卡 上面"合一"前面的数字也愈发恐怖。几百 合一、甚至一千合一都已司空见惯。据上当 的同学说, 那些里面大多数是把一个游戏 改成不同的设定、甚至把关卡单独提出来 卖——就算这些都是厚道的,更多的是游戏 原封不动换个名字来凑数。这种卡带我也玩 过,很庆幸不是自己买的。但也发现,合卡 里翻来覆去就是那么些的游戏,而真正新颖 的游戏都是单卡……

# 包机房中见到的 MD 合卡

回想一下,我的FC游戏其实大多数是 在包机房玩的, 个中原因不仅仅是父母看得 严, 和老爸发现了《坦克大战》这个本命游 戏后便不再购换其他游戏卡也有直接关系。 所以, 我选择去物美价廉的包机房玩更多的 游戏。而包机房在那些年不仅有 FC, MD 甚 至 SFC 也都有出现。SFC 都是用磁碟机、所 以不仅不存在什么几合一,相反还广泛存在 多个磁盘存储一张游戏这种"一合 N"的情 况发生,而这个情况在后来的 PS、PS2 上竟 然也得到了延续, 当然那是官方行为了。

MD 和 SFC 走的是完全不同的路线,游 戏机便宜,但卡比较贵,平心而论,对于当 年的 MD 卡到底是正版还是盗版我现在也说 不上来, 毕竟是单卡而且做工也还不错, 而 我玩的都是动作游戏没法通过存档稳定性 来分辨正版盗版,不过据说都是台湾组装 的……这个就不去纠结了。说合卡这件事。 MD 游戏尽管也是用卡带,但是几乎都是一 卡一款游戏的单卡,惟独看到一款4合1的, 印象里也都是比 FC 游戏画面强不了多少的 低成本游戏。



▲这盘MD四合一卡比笔者当年看见的那盘的游戏整体素 质要高出很多。

## ◇ GB 合卡丢记录事件

因为老爸在游戏上对《坦克大战》过于 专一,于是从初中开始,我便启动了为游戏 攒钱的计划。这其中包括看着不错的 FC 版 《吞食天地 2 赤壁之战》以及 FC 上那形形 色色的《街头霸王》,后来又增加了 MD 及 相关游戏购入计划、到高中则增加了 SFC+ 磁碟机、3DO、SS、PS 的购机计划·····这个 计划很显然没能实现,现在想起来其实在计 算到 3DO 和后面的 SS、PS 时候,所谓的攒 钱计划就已经处于破罐子破摔的状态了:反 正也买不起,就多加一些 YY 吧。

这个攒钱计划从初二下学期启动, 一 直到高三毕业, 跨时长达五年, 更贯穿着我 人生中学业压力最大的那几年。而攒钱计划 的实施结果,是在高考之后,我终于用将近 600 元买了自己第一台机器和游戏: 厚 GB 和12合一的合卡。当然, 买机器和卡的钱 还有一部分是家人给的, 占其中的 500……

**甭管我攒钱计划落实得有多糟糕,但从** GB 开始我是真真正正体会到了 RPG 和 SLG 的乐趣,而入门的,是 GB 版的《三国志》, 该游戏在本人买的一盘12合一的卡中,买 卡时主要是玩《侍魂》的、但没想到《三国 志》这么有趣。当时发现了有存档选项、但 每次存档之后再进入游戏都从头开始, 虽然 发现一晚上就可以不存档通关, 但这还是让 我糊涂了很久,后来问明白的同学, 才知道 里面没有记忆电池。有了这个经验教训,以 后我去换卡便都会问有没有记忆电池、老板 便会特意给我挑有电池记忆的那些 RPG 和 SLG 的含卡。

这种合卡很壮观,里面每个都是可以玩 十几个甚至几十小时的游戏,可是……丢记 录也成为了家常便饭,而且还不知道为什么 会丢记录,明明电池是有电的,明明之前存 档读档一直正常的! 这个疑惑直到后来摔伤 住院时才有了答案——当时邻病床陪护的胖 子也是个游戏玩家,看到我的 GB 来了兴致, 而我也为趴病床的枯燥日子能认识到游戏同 好而开心,于是我们一起玩当时的一个合卡, 我玩《SD 高达战国传》,他玩《第2次机 战 G》, 但我发现每次他拿去玩后我的记录 都没了。而我每次玩完他的记录也都浮云

了——发现规律后我特意试验了一番,最终 发现: GB 的合卡尽管有很多游戏, 但却只 有一个存档位,一旦有其他游戏存档,那么 原有的游戏存档便会被覆盖。



知道了这点, 我才终于可以大胆地把 GB 上各种 SLG 和 RPG 玩个遍。不过 GB 似 平赶上了合卡的末班车, 在之后无论是 GBC 还是 GBA, 便都没有合卡了, 即便是盗版也 都是单卡了。

## 

如果没记错的话,早年在包机房看到 的 MD 卡应该是世嘉官方推出的,但毕竟不 是自己的加上年代久远因此也无法考证。 反倒是 GB 时代有一个系列印象深刻一 《GB 怀旧长廊》, 里面收录的各种 Game & Watch 经典游戏、除了原有的夸张的黑影 风格、还有马里奥家族化的新模式、当时玩 得相当投入, 后来这个系列还在 GBC、GBA 上出了很多续作,到 NDS 上时代反倒没有 了。倒是在同时期的 PSP 上玩了不少诸如



《Capcom 街机合集》、《世嘉经典合集》 一类的官方的 N 合一游戏, 其中印象尤其 深刻的是《格斗之王合集》,自己当时还玩 了很久, 但玩格斗游戏天生手残, 最终还是 放弃了。

# **奈**塞 山 放 的游戏人集台

大概是 GBA SP 出来的时候吧、烧录卡 在国内开始大规模普及, 加上当时家庭电 腋的普及, 更给需要连接电脑拷游戏的国 内烧录卡市场加温点火。我的第一盘烧录 卡貌似是在 2003 年买的,甚至还不支持合 卡, 换游戏就要去游戏店花钱重拷。后来 家里买了电脑,我便买个更加方便的支持 合卡甚至能导入导出存档的烧录卡, 自此, 接触的烧录卡便多了起来。不过那个时候最 大的问题是容量, 比如 256M 的烧录卡, 烧 录个 256M 的游戏便没地方存档了, 如果是 汉化版因为多了中文字库直接就超了容量. 所以那个时候的牛人们便都研究如何给游 戏减肥容量并取得了相应的成果。后来尽 管烧录卡的容量一再突破, 但成本压力也 越来越大, 直到后来使用存储卡来装游戏 ROM,这个问题才得以解决,而这种靠存 储卡装游戏 ROM 的模式。在 TF 卡大为普及



▲ NDS烧录卡上的游戏合集。

且容量大为提升的 NDS 时代走向了完全成熟的巅峰。

然而让人无语的是,在今天的3DS时代, 烧录卡竟然又回到了起点——那种一卡一游 戏的起点。

当然,在有了正版意识后,喜欢的游戏还是要支持正版的,而除了正版卡带,针对NDSi 开放的 DSi Ware 上的一些有趣游戏也被我下载下来,像应用到了NDSi 摄像头的《镜头瓦里奥》、三国题材的塔防游戏、来自于《瓦里奥制造》但本身素质极高的《纸飞机》等,无意间,让我的NDSi LL 成为了一款有着正版合集的机器。

# に忆棒和 ◇ 硬盘里的 ISO 们

貌似在 PSP 发售前,久多良木健曾经对 PSP 的反盗版情况有如下一番话: 即便用当 今世界上最快的电脑来破解 PSP,也需要 60 年。在 PSP 破解之前,这种有漏洞便更新、不更新没法玩新游戏的模式,看起来的确是无懈可击。但结果不用我说了……

笔者因为 PSP 买得早,所以一开始也当了一段时间的正版游戏玩家,但最终没能抵抗住破解后免费游戏以及那众多模拟器的诱惑,于是我的 PSP 也成为了当仁不让的神器。破解后 PSP 不仅可以装下所有自己喜欢的 PSP 游戏,甚至连以前的 FC、MD、SFC、PS、GB、GBC、GBA、NGP、WS、街机等各种以前只听过却没条件玩到的游戏,简直是集大成的模拟神机!以至于现在,本人的 PSP 依旧处于服役状态。

和本人 PSP 同样杯具的是 PS3, 经历了从电子狗到直接拷硬盘玩再到现在的全面告破。笔者的 PS3 还是自己破解的,虽然现在属于落灰状态,但回想起来似



乎破解后运行 ISO 的成就感还是蛮大的。 当然,我的 Wii 也没能逃过被自己破解掉 不幸现实。

# ◇ 街边的多合一街机 ◇

2009 年搬家,从昔日公司宿舍所在的 办公区搬到了现在住的生活气息浓郁的住宅 区,各种生活服务类的店面超多超方便,于 是便看到了一些小店在门口额外增加收入的 机器,一种是机器猫、喜羊羊、皮卡丘、黑 猫警长等各种奇形怪状化后的卡通形象的、 一边摇一边嗷嗷唱儿歌的电动摇车。一种就 是高不过一米、屏幕最大15寸的机台. 我 有几次路过都没留意是做什么, 就发现上面 有街机般的摇杆和按键布局, 而且支持双人 游戏、经常有小孩子在上面打《KOF》或《三 国志战记》, 当时以为不过是小型化的街机。 后来有次在一家小卖店门口买早点,等待找 钱时正好有小学生去投币玩、就看看是什么 游戏, 没想到进入后竟然是游戏选择界面: 左边是游戏列表,全中文的,右栏则显示静 态的游戏画面! 这可真让我眼界大开, 早年 在游戏杂志上似乎看到过说有那种多合一游 戏主板的街机,但始终未得一见,没想到看 到实际的机器, 竟然是在 2009 年的小卖店 



# ◇ 提3DS 臺灣游戏 ◇

我的 3DS 买得不算早,起码没在国内售价 3000 多的时候入手,但是入手后没俩月官方便出了降价及大使计划的消息。尽管网上骂声一片,但我这人心宽,算了算比降价后大概多花 600 元钱,但却多得 20款 FC 和 GBA 的游戏,便也不去计较了——计较也不能把钱计较回来,有那精力还不如多玩些游戏放松心情。但说归说,有限

的时间我还是更多地放在了 3DS 游戏上。 尽管大使计划中不乏《冰山兄弟》这样引领 我当年进入游戏世界的作品。除此之外,便 是当时免费的游戏、像 FC 的《机车骑士》、 GBA的《塞尔达传说四支剑》、3DS的《口 袋妖怪立体图鉴 BW》这些便都是当时免费 下的。

免费的试玩版我也不放过,下了很多 试玩版后的感觉是——和 NDS 时代玩烧录 游戏一样,都不花钱、都是体验一下便放 下了, 而确实喜欢的则会掏钱买正版。为 了放入更多的试玩版。我还把 SD 卡换成了 32G 的。

我的这种玩试玩版的下载游戏情况大概 持续着,期间也买了一些付费下载的游戏, 玩得还蛮有感觉的,而作为口袋玩家,《黑 2·白2》相关的《AR 射击》和《口袋妖怪 立体图鉴 专业版》以及去年末对应《X·Y》 的《口袋妖怪银行》及《口袋转移》自然 也不会放过、当然也包括就在不久前发售的 《口袋妖怪战斗方块》。爱屋及乌,还买下 了 Gamefreak 的《节奏猎人》。在换了 3DS LL 后、我所有的下载游戏以及包括大使证都 转移到了新机器上。



尽管如此, 我 3DS LL 里的下载游戏仍 是缓慢而不温不火地增长着、直到 2013 年 末……由于秋天一大票本命游戏的发售让我

买了不少游戏,所以年末的小黄纸换游戏活 动我成了非常积极的参与者,以至于手头的 小黄纸不够用时甚至上网花钱去买下载码。 而在购买小黄纸下载码的过程中, 意外地发 现有售 3DS 白金会员《大战争 DS2》下载码。 这真是个意外惊喜,看看30元的价格果断 购入下载——自己没能在 NDS 时代入这款 游戏的正版已经成为了我的一大遗憾、没想 到到了 3DS 时代竟然用这种方式弥补了!

看着 3DS 游戏系统界面下密密麻麻的 图标, 我不得不去尝试建立文件夹来把那 些游戏分类, 分类后再度心血来潮, 把之前 在 NDSi LL 里付费下载买的一些小游戏也都 转移到现役的 3DS LL 上,真正是集大成的 机器了。虽然看着很有成就感,但美中不 足还是有的——NDSi 上的创意经典之作《镜 头瓦里奥》在搬到 3DS LL 后, 由于两代主 机摄像头位置不同而无法准确识别自己从 而玩下去,成了其中惟一一个只能看不能玩 的遗憾。

在国内玩家有了正版意识后、很长一段 时间内,以合卡为代表的游戏合集都和盗版 划等号,但是随着官方厂商将经典打包发售 的做法的普及。合集也成为了一种新的购买

> 者。与合卡一样,在存储卡里存档游 戏相当长一段时间也意味着破解与盗 版, 但在付费下载越来越成熟的今天, 我们的游戏机同样可以有各种正版的 数字游戏。国内的游戏发展实在太过 特殊, 甚至可以说, 正是因为上世纪 90年代台湾火爆的组装机组装卡大大 降低了家庭电子游戏娱乐的成本。成 为了启动国内游戏业的开端, 也因此 有关正版盗版的争论在今天仍旧存在。 笔者作为由盗版和破解引领入门的老 玩家之一, 已经到了成家立业的年纪, 在游戏相对于收入并不算昂贵的今天、 作为游戏玩家、购入正版算是笔者对 喜欢的游戏、喜欢的厂商最直接的支 持, 当看到自己喜爱的游戏高居销量 榜上时, "里面有我贡献一份"的感 觉也是很自豪的。而当看到 3DS 中满

满的游戏联到以前的烧录卡、合卡而感慨一 番后, 也不禁自问: "落灰近一年的 PS3, 是 不是也该为《战国无双4》而升级从正了呢?"



#### 那天玩《MHP3》, 我新创了个小号,穿着

"吊丝装"打彩鸟,打了好久,我的回复药都用完了,血也没多少了,忽然彩鸟叫来了青熊兽,我忽然感到很棘手。可在这时,青熊兽扑了过来,我立马闪开了,结果它跑过头把我身后的彩鸟给扑死了。我觉得青熊兽是来帮我的!

海南 王治杰

**库玛**: 我才不会告诉你自从开过金手指发现两怪互殴也会掉血后,我就经常故意把两只怪引在一起看它们互相残杀。不过这种投机心理风险是很大的,因为一般不是最后超过时间还没完成任务,就是两只怪醒悟过来后把我狂揍了一顿。

● 马修: 库玛这姑且也算是一种战术吧⋯⋯

# 乱收费

坑爹的学校,收钱从来都是一大笔一 大笔地收,要是学校不乱收费,咱的PSV和 3DS LL早就入手了,你说是不苦妈老师?

南宁李仕政

**圆马修**:被你叫着了,库玛的确当过老师,而且收过费……

**库玛**: 如果我是老师就算学校不乱收费 我也会没收掌机拿去玩的, 没收你们辛苦 存钱买来的掌机。

阿鲁: 学校收费跟你入手掌机有啥关系? 难道你的零花钱还要用来缴学费么?

施月:我猜是可以以学校乱收费的名义自己 把这笔钱黑下来——没错,我就是这么阴暗。

# 掌门话题

#### 让你起先头痛继而沉迷的迷你游戏

**建**基

NDS上的《陆行鸟与魔法绘本 魔 女、少女与5勇者》有个很有趣的设 计。在某些小游戏中满足了特定的条件

后会获得卡片。这些卡片并不只是单纯的收集要素,还可以组成卡组来进行对战,然后就会陷入用小游戏养小游戏的循环……

"《明星志愿》系列"里有一个叫"飞天小历险"的迷你游戏,主角在一个横向卷轴上御剑飞行,玩家要操控键盘上下移动角色使其不碰触到怪物。当年玩得不亦乐乎的我在最近看见风靡的傻鸟后总觉得有一种眼熟之感……

《战国无双2》有个"双六"模式,类似《大富翁》的玩法。起初只是为了解锁阿国而不得不玩,后来反倒喜欢上了,刷累时就玩上一把。这种风格与正篇截然不同,且又精心设计过的小游戏(模式)还是挺有意思的。

"《弹丸论破》系列"每次一到学级裁判部分,就是典型的迷你游戏合集。一代还只是玩FPS和节奏音乐游戏,二代竟然还加入纵向跑酷。为了打无伤评价而不断挑战迷你游戏的玩家相信不止我一个。



印象较深的是《猛虎!高校暴力教师》里的钓鱼小游戏,刚刚接触时被鱼各种调戏,花了不少时间才逐渐上手。

之后就完全停不下来了。其实这款作品里的迷你游戏不少都需要花时间来上手,但一旦深入就逐渐沉迷了,本人就曾在这游戏里打了一天的网球……

《女神转生OL》有个令等离子体 亡魂获得解脱的游戏,能获得一些遗物 奖励。玩法与《大众高尔夫》的击球相 似,要使运动的光标在安全区域内停下,起先玩 得挺无聊的,后来连副本也不想下,还特意把第 一个满级近战号洗成了融合士。

戏。

印象最深的是《FFIX》的卡片游戏,原因只有一个字——难,当时不会 日文完全看不懂规则,只好自己摸索。

结果当然是完全赢不了,不甘心只好不断尝试…… 那段时间可以说是完全沉迷进去了,很多时候一开 机就是玩这个,推进流程早已忘到九霄云外。

貌似是《口袋妖怪 红》里的老虎机了,虽然一开始完全不知道如何找规律,但挑战一个小时就大致掌握了按键时机,所以有段时间都耽误游戏进程了,并换了各种技能机。但后来一看兑换3D龙的游戏币数9999,最终还是花钱买游戏币兑换了3D龙。



到妹妹家去拜年, 我玩Xbox 360、她赶作业, 可怜她才初一呐!

武汉 猫丸

阿鲁: 整天欺负妹妹, 好评!

**苍穹**:这位同学你自己不是高三么,莫非 "高考大魔王"已经被你等级压制了? 序玛: 当晚妹妹的日记中这样写道: 高三了的姐姐居然还有空玩游戏! 我不禁有点担心,于是当着姐姐的面做起作业来希望能给她点启发……

# 机皮尔耳

虽然联机乐趣多,但好机友并不多,所以慢慢选择单刷,感觉一个人玩时游戏热情 削减得很快。

北京海豚

阿鲁: 你选个不能联机的游戏就没有这种 困扰了。

98:现在不少游戏都支持网上联机,有条件的话可以尝试一下,说不定可以找到新的机友。诚然联机乐趣多,但其实一个人玩时也有一个人的好处,比如可以不用在意别人,自己想怎么玩就怎么玩,还有磨练技术和研究打法时也是一个单机比较适合。

**库玛**: 跟小伙伴打游戏老是被嫌弃后我反而会回归单刷找寻一点自尊……

乌冬: 斜眼笑……

**库玛**: 乌冬一个人去打红黑龙和索隆任务吧,加油!

# 为了中奖

为了能在"2013 TV GAME大赏"中个大奖,我一共买了5本《掌机王SP》和2本《游戏机实用技术》,另外老板还给了我一张选票。我总觉得这样一来我中奖的概率会提高好几倍,祝愿新年能够捧一个大奖回去。

上海 顾春军

**库玛:** 死皮赖脸问苍老师要了他的选票然后悄悄寄去抽奖的我光荣地成为了一名分母,唉……这次刮发票中100块钱应该是一次偶然的人品大爆发。

● 苍穹: 我当年还是读者时中过一件T恤和一个手办。

版月: 不管结果有没有中, 至少我希望你中。

**由无兮**:中过一些奇怪的奖的我不得不说, 有时中奖并不是什么幸福的事。

# 真玩家

我最不擅长格斗游戏,小时候刚开始玩时虐虐电脑还是可以的,但一跟小伙伴对打,我总被打得很惨,基本没赢过。而且小时候我是一名学霸,是所有家长口中的那个"别人家孩子",所以,当小伙伴们知道我格斗游戏玩得很弱时,每次大家玩游戏都要轮流虐我,而我是个无所谓的人,他们就开心就好。见他们虐我虐得那么开心,我觉得很骄傲,团结了爱玩游戏的同学,实现了世界人民的大联合。

南宁 卢尚拓

鱼无兮:长大后,我就成了你……

白菜: 荣辱不惊, 果然真玩家!

**版月**:毛老师就是不懂这个道理, 现在全编辑部没人玩格斗游戏了。

**苍穹:本人**同样不擅长格斗游戏, 所以《灵魂能力》我也打不能对战的 (吹口哨)。

# 假名三合一

其实……我寄过来给小编们的名字都不是真的!同桌三人,一本《掌机王SP》!一张回函表!连名字也共有!从左到右,各取一个字,我坐中间,所以名字中间都是同一个字!我知错了!不要和谐我!就在写这张回函表的时候,我收到了邮局的通知,叫我拿身份证去领包裹,这让我怎么办啊!下次我再也不敢用假名了!我赶紧把这张回函表的名字又改了回去!我还有救吗?

泉州 郑焜墉

阿鲁: 还好你不是在大抽奖时乱写名字,不然中了大奖你会哭昏在厕所里的。

**版月**: 可惜了这么个看起来风雅的名字,结果是假的。包裹并没退回到我们这里,这种情况需要你去跟邮局协商,看需要何种证明,查明以后可以联系我们读者服务部,尽力替你解决。

**圆马修**:特别提醒下,姓名、地址这两个涉及抽奖的重要信息一定要保证真实并书写清楚。如果参加抽奖的话也请留下联系电话,这样才能给中奖者快递奖品。



#### 鲁叔、虎牙1

这个月部门最嗨的事莫过于鲁叔去见了他朝思暮想的虎牙,各位小伙伴也没有错失任何一个可以损鲁叔的机会,深刻反映了同事间如春风般的温情关怀,

(由于见虎牙的活动是在某周周二,于是小伙伴们纷纷在 周一猜测鲁叔第二天的着装打扮。)

白菜:鲁叔周二目测要穿西装去。

阿鲁: 我等穷人哪里买得起西装。

由无兮: 我借你。

★穹: 别逗了」鲁叔肯定要穿他那件AKB的外套去。

由无兮: 所言甚是。

▶ 库玛: 鲁叔确实说要穿AKB外套去……你们太了解他了……

白菜: 今天中午我跟他说了这句话, 一个字都不差。

**由无兮**: 于是鲁叔捂着一边的脸说: "乌冬再打我一次。"

(事件的结局是向来都抗拒买衣服的鲁叔当晚就伙同胧月、毛老师和乌冬去了市中心的购物中心,砸重金购入了一整套全新装备。然后第二天从头到脚焕然 新,屁颠屁颠地去见了最爱的虎牙。)

#### 鲁权《虎牙2

(在交小编寄语时库玛偷窥了一下鲁叔的寄语,被鲁叔提供的整个画面呈暗黑色的板野友美照片吓到··)

**净库玛**: 鲁叔, 你还是让美编把板野友美的照片调亮点吧, 不然登出来的时候你就是真正的虎牙黑了。

#### 库因 w 油肥

**库玛:** 你们还有人想去吃堂本家的下午茶嘛? 新菜品的照片看起来都好棒!

苍穹: 都没人搭理你……减肥计划彻底放弃了是吧? =\_,=

**| 库玛:** 一天吃这一顿就好啦!

白菜: 苦壕不吃晚饭=除了晚饭啥都吃。

《四马传: 然后吃进去4顿饭的量。

**库玛:**嗯···不是这样的\_(3 」∠)···你们听我解释!就是说一天只吃一顿饭,就算拼命吃最后其实还是跟吃三顿饭的量差不多的。

● 3/2 : 不一样的。一天三顿边吃边消耗,一顿吃了三顿的量,消耗不掉的就都储存了。

**库玛:**那下午吃了就散步到晚上!

苍穹: 自欺欺人最好看了。

卷弯: 鬼呀……

胧月:这么糊,怎么拍的?

**广库玛**: 糊就算了关键是太暗了,印出来绝对又是一坨不明物体,而且阴影打得就好像友美小姐长了一圈胡子样····

98 鲁叔太激动,手抖。

**声库玛:** 鲁叔应该去借个单反的。

成月:他的相机就是单电,只不过拍出了iPhone4的效果罢了。

**严库玛:**哈?我以为就是卡片机····

乌冬 整天黑人家。

**库玛:**我不应该这样说的,都是因为店里打光不好!

乌冬 人家鲁叔都懒得理你。

**库玛: 嗯,我已经在反省了!** 

在玩《怪物猎人 3G》时打了两盘上位火龙(刚进上位)就刷了2个红玉,于是苍火套无压力。看网上那些刷了30、40只的人,真是老话说得好:人品好挡也挡不住啊!

武汉赵雪枫

乌冬 有这种心态就好,欢迎这位同学加入《MH4》的刷挖掘装备大军。

36 我怎么感觉像是赌场里庄家先放水……

企业无兮:俗话说得好"笑到最后的才是胜利者"。事实证明,在这种刷刷刷的游戏当中,系统总是会先让你产生一种"人品还不错"的错觉,最后再坠入"为啥就是不出呢"的深渊。Good Luck。

阿鲁:《怪物猎人》不一贯都是想要 什么不出什么么?习惯了就好。 小孩子 子 旋孩子 年级的表妹来家里玩,虽然很闹腾,但是跟我要PSV、3DS玩的时候,我拒绝她也不会闹脾气,而家里人也十分开明,知道我的顾忌。比起那些遇到熊孩子、熊家长的,我真是太幸福了。

晋中朱思远

施月: 几年前每到过年请亲戚家吃饭我都会把所有游戏机和电脑藏进箱子里,好在现在他们长大了。

具不等于熊孩子,起码 我的外甥女是这样…… 苍穹: 熊孩子大多是家长惯出来的,家长管教有方的话,小孩子一般也比较守规矩。可能是由于平时我比较严肃,(面部僵硬?)小辈们到我家中玩耍时都颇为顾忌,以前外甥女不敢坐我的办公桌写作业,现在小侄女甚至都不太敢进我的房间。

阿鲁:苍老师,你整天吓唬熊孩子家里人知道么?

#### 715日的第三世界的自治11日本

相亲要逼着么?等到想通了要在 这世间留下些什么的时候,就会自动 寻找另一半了。

湘潭周哲

每逢佳节被相亲,大龄单身男伤不起啊!可能是我真的太吊丝了吧,邻居大妈给我安排的都…… 算了,说出来对人家女方不尊重。

沈阳 PETA

关于处对象这事、父母比我淡定 多了,完全没有催我的意思,反倒我 自己觉得到这个年纪还没谈过恋爱是 不有点不太好。但刚开始工作、还是 先打拼事业吧,顺便看能不能碰上对 的人。至于拜年,宅友们总有人抱怨 亲戚家熊家孩子迫害自己的游戏存档 和塑料小人吗,好在我家的亲朋好友 对我的爱好都比较了解,所以还不会 发生悲剧,幸福啊。

广州 马勒个修

怎么突然想起问这个,是不是 料到吾等老读者已经到了这个年纪了 ·····相亲是还没到年纪,毕竟我还是 学生,不过拜年时总是被问有没有 女朋友倒是真的,其实也不光是过年 时,平时也经常被问到,人人都有一颗八卦的心啊。我的情况略复杂,和某位章鞋已经是那种程度的关系但就是不想表白,所以每次被问到这个话题心里总是五味杂陈,到底是有还是没有呢?自己都不知道……

苏州 本下新一

小外甥来我家砸坏了PS3,很巧合的是这台PS3还是他爸送我的。内心无比困扰……

Mr 痢

本来还在读高中的我是不可能被有对象这种问题问到的,结果去外婆家吃饭时,大家问起了表姐的对象问题,我自然淡定地在旁边看戏。然后她竟然把话题引到了我身上,说了近半小时对我另一半的要求,汗啊……

宁波陆廷宇

从小到大从没经历过相亲,自己认识的亲朋好友也都是自由恋爱,最后自然地迈入了婚姻的殿堂。

杭州 Deepthroat

对于我这种爱着ACG的高中生来 说,过年除了一天七八遍的父母唠叨之 外,最可怕的就是亲戚串门时带来的 三五岁熊孩子了。每年他们来之前我 是一定得把我的心肝儿们(掌机、玩 偶甚至连《SP》这些书都算在内) 收拾到盒子里藏到衣柜里 ……和被熊 孩子们摧残相比,挤挤箱子根本就不 算什么磨难啊!

大连 凌随意准

我们这边说是正月相亲对媒人不好,腊月的时候在忙别的事,所以相亲被顺到正月之后了,暂时庆幸下。但估计小编们收到信件时我已经踏上相亲之路了。下辑来信时再分享吧,敬请期待。

天津 左路狂飙

今年过年要上班,所以都没去拜年,不过在年初五初六这两天由于无聊,拿很久以前用PSN会员下的《山脊赛车》,玩了一个下午后,在退出游戏回到游戏主莱单的时候弹出了一个CPVCIP的奖品,开始没在意,但在我按下〇键后又看到弹出框说我获得了白金奖杯。我顿时呆了一下,对于我这种无意识白金游戏的玩家来说,这应该还是对我过年上班的一种安慰吧。

广州 噗噗熊

# 











汕头 Melmen

辽东北松 GAME

圆马修: 虽然看起来 里太认义的 按键手感会很成问题, 但还是期待下双宽屏的 3DS后代主机吧。

晋江 勇者A ☑️马修:原来是勇者

A同学的默认形象!



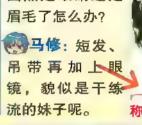


四马修:忽然分 不清上面的两个 圆点是眼睛还是



四马修:

高伟同学的 职业是插画 师,这个是 高同学的原 创角色么? 洛阳 高伟







库玛会画画,不如在游戏美图秀里 秀一把7

上海 王菁益

**库玛**: 吾辈还及那么高超的画技, 只能算一个自嗨的水平, 不过我会加油的, 争取到时把周围累我的人都画进四格里!

我有一部 GBA 与一部神游出品的 GBA SP, 请问小编, 能否用普通的对 战线进行联机? 另外我想问一下像《圣 斗士星矢》这类经典动画片改编的游戏 是否会出中文版?

上海 顾春军

**3.34** 完全可以用普通的对战线联 机。至于出不出中文版这个要看厂商。 小锅还真无去确定, 起码现在还没中文

从学习到工作到安家, 小编是怎么 想的?

青岛阳光 Sunshine AB 马传: 很正常,除非是家里有钱。

**100 马修**: 也及啥怎么想的,走一步看一 步, 行事在人成事在天, 自己尽量努力呗,

高考后, 什么 Xbox One、PS4, 通通入手,把损失的青春补回来!什么 《最后生还者》、《死亡空间3》、《龙 之王冠》、《横行霸道 V 》,我要全成就

容给震慑一下并且觉得可能会让你高考 后的假期很累,但还是说句:加油!

希望今年能把已有的游戏全部通关

南宁 AXG

**四、马修**: 比起上一个大叔的目标,你 这目标更 .... 加油吧。

希望能有一款集合所有《口袋妖怪》 的游戏。

青岛 党政

**四 马惨:** 类似以前的 386、493 版么? 这种改版的只能等碎戏破解后才能出了。

赶在2013年底成为了双机党,但 三个月下来发现给自己游戏的时间真不 如从前了。希望 2014 年还能白更多的 好游戏。

晋中朱思远

一般人买游戏机的简易度和游戏时间都 是成反比的、当你觉得你能轻松买下想 要的游戏机时,你会发现用来玩碎戏的 时间已经很少了。

年前入手了《高达破坏者》和《讨 鬼传》PSV 限定版、又拍下《最终幻想》 和《噬神者2》限定版,555……大出血: 求小编安慰

石家庄 Liminter

**马马峰:** 我觉得这些限定版已经足够 能把你安慰得忘掉一切烦恼了。

半年没寄回函了,这半年上了高中, 多可喜亦多可悲,不知为何总感觉好累……

广州 死礁君 **马马修**: 差钱、学习任务重、和新同 学关系紧张、喜欢的妹子不敢开口 …… 高中时的悲喜惆怅主要来自这几个方 面,也可能是家庭压力或者其他原因,

总之找到原因,给自己开导一下吧。

因为学业压力重,游戏方面的时 间只好减少了, 但还是希望能玩上几款 PSV游戏,只是PS3估计没时间碰了。 更别说 PS4 购入计划了 ······

马修: 学业重还有 PSV 游戏玩。满

# 我的这种心理

我想买PSV和3DS,但是我PSP和NDS上的 游戏还有没玩完,所以我觉得不应该抛弃它 们。但是我把GBA上的所有游戏的玩完了, 用了5年的时间!怎么看待我这种心理?

马修: 贵在坚持啊, 恭喜你的GBA圆满了。

阿鲁: 三个字: 强迫症。

白菜:此时应该果断找苍穹。

苍穹:强迫症和工作狂都是病,没药治(→\_→)。

山无兮: 我就说一句: NDS和PSP都还能再战

青岛 党政 10年。

[只言片语 希望看到即将在4月10发售的《第3吃超级机器人大战Z时狱篇》的攻略。 一州 噗噗炸

像, 又联想到吕布和孙悟空, 忽然感觉我们国家似乎有昆虫 崇拜的传统。

马修: 咦? 一个长了胡子

**妈马修:**一个神秘的问号黑



马修:其实在 外面打不好,可以 回家自己玩嘛。

南昌 SYO-cy镜像

格十足的米诺牛。



抱歉,果近 葡萄头女贩了一 下地再只是 · 图 · 图

马马修:据 说只有在最 无忧无虑的 年纪, 才会 为发型的问 景发愁哦。

大庆 大叔

网马修:美式风

我从A的座位旁路过,看见他椅子上有 Papp 团剩菜,此时A回来了,我以为他也看见了我 就没讲,结果他一边和同桌讲话一边坐上去了——坐都坐 了, 我也不好说, 就这么让他坐着了。

由无兮:这样怎么行,那其实是个羞辱系的陷阱。你得在他 桌子上、座位边、走道上和教室门口都设置陷阱,待他一路触发, 形成连锁,最后顶着南瓜头走出教室才行。你说是不,毛老师?

**一 苍穹:** 毛老师拿出了黄金木马……

《通白菜: 如果按虫无兮说的这样做, 你在发动连锁的 瞬间就会被周围的人一拥而上无限连打 到死。

马修:其实袁同学只是看客,这里 隐藏了一个人物——就是把剩菜放在A 椅子上的那个神秘人。



# 

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购:

《掌机王SP》: 第96、104~107、109~111、113~115、131、133、 158辑, 定价: 9.8元; 163、165、171、178、183辑, 定价: 12元; 103、 151, 定价: 14.8元; 164、187辑, 定价: 16元。203~206, 定价: 18 元。216、219辑, 定价: 14元。217、218、220辑, 定价: 19.8元。

《3DS专辑》: VOL.6、VOL.7,定价:35.00元。《PSV专辑》: VOL.8, 定价: 35元。《PSV宝典》: 定价: 28元。《PSP专辑》: VOL.3, 定价: 25元; VOL.6: 定价: 28元; VOL.14: 定价: 32元。

《NDS专辑》: VOL.2, 定价: 25元。《NDS宝典》: 定价: 28.00元。 《口袋玩家》: 28、38、42~46、54、55辑, 定价: 16元。62~64、73

~75辑,定价:18元。《口袋妖怪 X·Y》攻略本,定价:45元。 《怪物猎人狩猎志》: VOL.6, 定价12.00元; VOL.11、13, 定价18.00

元。《怪物猎人4》狩猎攻略本,定价:45元。





前段时间,《掌机王 SP》和《游戏机实用技术》合作搞了一档网络视频节目"共斗频道", 本人也和 UCG 的小编们在其中的一个环节里小露了一脸,感兴趣的朋友可以关注咱们的官方 微博

#### 3DS 能否和 NDS 联机?

青岛 党政

使用 3DS 玩 NDS 游戏的话, 是可以 和 NDS 联机的,包括本地联机及分享游戏。 部分游戏如《口袋妖怪》支持网络联机、不 过 Nintendo Wi Fi Connection 停止后就要 看具体情况了

PSN 转服务器具体什么流程?奖杯是否 共享?目前各服务器孰优孰劣?

广州朱思远 PSN 并没有像 Xbox Live 那样提供换 服服务,所以PSN 想要改服,只能重新注 册一个账号。尤其对于一机绑定一账号的 PSV 而言, 之前账号的奖杯、游戏存档、购 买记录等都无法沿用 (PS3 有部分本机数据 可以通用)。各个服的区别可以从"PSV总 部"栏目的"本月 PS+免费游戏一览"中 窥探一二。以国内玩家注册最多的日服、港 服比较而言, 日服有一些独占游戏, 如《扩 散性百万亚瑟王》、《龙之信条 任务》等 目前都只能在日服玩到, PS+ 也经常会送各 种文字 AVG(白金神作), 另外官方的活 动相比其他服也更频繁一些; 以往被称为"后 妈服"的港服在 PS+ 赠送的免费游戏上有 压倒日服之势, 欧美制作小组的 PSN 下载 游戏在港服上更新得也还算及时。想下载官

方中文游戏更是只能选择港服。还在纠结和 斟酌的玩家不妨登陆以下网址 https://store sonyentertainmentnetwork.com/, 这里可以直 接看到各个服的 PS 商店列表。

**▽**★・★・★・★・★・★・★・★ 《牧场物语 连结新天地》中隐藏候补 リコリス的喜好和出现地点分别是什么啊? 都找不到她……

福建 Yozora

1-11コリス的出现需要将游戏推进到第 二年的夏4日,去约り大会的路上,路过山 のふもと就会自动触发她的登场事件。リコ リス最喜欢大豆のサラダ;非常喜欢豆腐ハ ンバーグ和おひたし; 对所有的花、沙拉(サ ラダ)料理、きのこ、ミント、所有的水果、 ふろふき大根、豆乳、ハーブサラダ、所有

**--** ★・★・★・★・★・★・★ 《MH4》中我联网后可以用自己的FC 进入别人房间。但是我开房后朋友说我一直 隐身,这是怎么回事?求支招。

的茶类饮料、みそ汁也很有好感。

上海顾文韬 文是因为你在设置 FC 时将自己的状 态显示设定为了不公开。解决方法是在主菜 单页面点下屏上方的橘色笑脸进入朋友列表 (フレンドリスト),然后选择左上方的设定。 将"是否公开自己的线上状态(自分のオン

ライン状态を公开する?")选项更改为"公 开(公开する)"即可。

《FF X -2》能够一周目就达成男主复 活和故事完成率 100% 吗? 另外比卡涅沙漠 中寻找仙人掌怪的任务, 要分数多少以上 才能拿到效果配置盘"成长的约定"?

绍兴 鱼之乐

答: 1 都可以。男主复活的条件比较 低,一周目完成率100%比较苛刻,你可以 参看本辑的"研究中心"。2. 这个述你游戏 的得分跟报酬、完成度没有任何关系、只需 要在仙人掌洞窟里与弗拉雷(要寻找的最后 一只仙人掌怪)玩射击游戏并击败它即可。 首次挑战输了也不必读档重来。以后还可以 来这里反复尝试

《JUMP 全明星 胜利之战》里,四个主 角里路飞、鸣人和阿虏都很好用,就黑崎一 护感觉不好上手,攻击力很低。是不是我没 找到窍门?

Email 刘欢

其他三个主角打人都比较直接, 连段也简单。黑崎一护单发打人不痛, 想要用好就得熟悉他的独特系统"瞬 步",发动方法是特定招式后向想要移 动的方向推一次摇杆, 一护就会取消硬 直瞬间移动过去。这里给一条运用瞬步 的连段,熟悉之后应该火力就上去了: □·□ →R+○→瞬步→空中△→瞬步→空 中△・□→□・□・△・△。另外一护还有 一条简单连段。 △·△·△→L↑+○, 也 可以打出比较理想的伤害。

因为手滑,错点了升级, 我的 3DS 现 在已然升级到了最新的系统,去年花了将 近 400 元买的 Gateway 烧录卡没法用了。 DSTWO 也玩不了了, 请问有 3DS 的降级 方法吗? 初始化能否降级? 如果实在没法 降级,就求小编推荐个便宜耐玩的正版游 戏吧。

上海 龟猫

很无奈地告诉你, 3DS 目前没有任 何方法可以降级, 包括初始化也不能降版 本。Gateway 基本上是无解了, DSTWO 的话可以关注下官方的系统更新。便宜耐 玩的话、e商店上有不少付费下载的便宜 又耐玩的游戏。像本人前不久买的《钢铁 潜水员潜艇大战》就超级耐玩: 近期的《口 袋妖怪战斗方块》也是物超所值的好游戏. 都不算贵。可以去淘宝买点卡后登陆。商 店充值购买。不过《潜艇大战》的耐玩主 要来自于网战,如果想继续玩 DSTWO 的 话可能经常要面临在烧录和网战之间的两 难选择。

\*\*\*\* 《雷电十一人 GO 银河》中,除了魔神 ベガサスア - ク + 奏者マエストロ + 剑圣ラ ンスロット的特定合体化身外、还有哪些特 定的组合可以发动合体化身?

潮安王友润

所有特定组合如下, (发)代表可发 动组合的化身:

#### 2体组合

圣兽シャイニングドラゴン (发)+暗黒神ダークエクソ ダス(发)=圣骑士アーサー

音速のバリウス(发)+ 重机兵バロン=海王ポセイドン 光速のマキシム(发)+机械兵ガレウス=海帝ネプチ

奇术魔ビューリム(发)+道化师ファンタム(发)=梦 绅士ドリームアンクル

胜负士ダイスマン(发)+ 幸运のラストベガ(发)=灼 热のレッドダイス

鸟人ファルコ(发)+ 龙骑士テディス=豪雪のサイア 天空の支配者凤凰 (发) + 黑き翼レイブン = 獄炎のアシ

虚空の女神アテナ(发)+红きメガホーク=慈爱の女神

#### 3体组合

魔神ベガサスア - ク(发) + 奏者マエストロ + 剑圣ラン スロット-魔帝グリフォン

精锐兵ポーン W(发)+精锐兵ポーン W(发)+精锐兵ポー ンW(发)-魔女クイ-ンレディアW

精锐兵ポーンB(发)+精锐兵ポ ンB(发)+精锐兵ポ ンB(发)=魔女クイ-ンレディアB

人工化身プラズマシャドウ OF(发)+人工化身プラズ マシャドウ OF( 发 )+ 人工化身プラズマシャドウ OF( 发 ) = 狮子王アリオス

人工化身プラズマシャドウ DF(发)+人工化身プラズ マシャドウ DF(发)+人工化身プラズマシャドウ DF(发) = 太古の战士ジャガウォック

人工化身プラズマシャドウ SH(发)+人工化身プラズ マシャドウ SH(发)+人工化身プラズマシャドウ SH(发)

人工化身プラズマシャドウ GK(发)+人工化身プラズ マシャドウ GK( 发 )+人工化身プラズマシャドウ GK( 发 ) - 魔王ギラ - ゼ



※友情提醒,小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等,如遇到此类事件请自行回避

#### 吴宇翔

#### 一 昵称 | 老具

性别:男 年龄: 31

拥有堂机: PSV

喜欢的游戏: ACT、RPG

地址: 山东省青岛市四方区抚顺路19-8-

2-401

邮编: 266000 QQ: 149390312

Email: 149390312@gg.com

电话: 18661806202

想说的话: 再坚持几年就可以和儿子一起

玩游戏了。坚持!

## 朱思怡 晚神 塔壳林斯特

性别:女 年龄: 18

拥有掌机: PSP、PSV

喜欢的游戏:《MH》、《FF》、《MGS》 地址: 浙江省海宁市硖石镇海洲街道盛

堰路3号2幢7单元213室

邮编: 314400 QQ: 545144213

Email: noctisstrife@qq.com

电话: 0573-87222389

想说的话:我的PSN是noctis-fair。一起

来玩吧。

#### 刘鸿艺

#### 化物厂仔单人已少

性别:男 年龄: 17

拥有掌机: 暂无

喜欢的游戏:《高达》、《MH》

地址:北京市大兴区清源东里甲一号一单

元502

邮编: 102600 QQ: 413022217

Email: 413022217@gg.com

电话: 18614058125

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好!

#### 邓骄一

#### **化称。为**

性别:男 年龄: 15

拥有掌机: NDS、NDSi、3DS 喜欢的游戏:《新・光之神话》

地址:上海市长宁区安顺路89弄7号1904室

邮编: 200052 QQ: 707654788

Email: 707654788@gg.com

电话: 13482222685

想说的话:我在想职业是学生还是neet,

不过还算是接受教育中吧。

## 卜伟文

#### **一 昵称 二 噗噗**鹱

性别:男 年龄: 25

拥有掌机: NDSL、3DS LL、PSP、PSV

喜欢的游戏:《口袋》、《塞尔达》、

《初音》

地址:广东省广州市白云区广州大道北京

溪麦地村东街41号303房

邮编:510510 QQ: 1812320773

Email: 1812320773@gg.com

电话: 13326472268

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好!希 望能在2014年玩到更多自己喜欢的游戏。

282

只言片语。希望中文版的游戏多一点,这样看得懂剧情了。乐趣才高。

#### 马暗星

#### 

年龄: 18 性别・男

拥有掌机: NDS、PSP、PSV、3DS LL

喜欢的游戏:《口袋》、《MH》

地址: 山西省太原市杏花岭区解放路东二

道巷永济路小区5号楼3单元305

QQ: 2693707449 邮编: 030009

Email: dab108@163.com

想说的话:每天都因游戏而快乐!

#### 张剑

#### 化称二连师

性别。男 年龄: 32

拥有堂机: PSP、NDSL 喜欢的游戏:《MH》

地址:北京市丰台区和义西里4区2号楼2

17202

邮编: 100000 QQ: 93800970

Email: 93800970@gg.com

电话: 13810100501

想说的话: 加入狩猎一族。

## 顾文韬

性别:男 年龄: 17

拥有堂机: 3DS

喜欢的游戏:《MH》、《口袋》

地址:上海市宝山区海江二村164号502室

邮编: 200940 QQ: 838718319

Email: 838718319@qq.com

电话: 18964014879

想说的话:感谢《掌机王SP》让我变得

如此机智!

## 孙令威

#### **心能物(二)神别灵向**

性别。男 年龄: 16

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《刀剑神域》、《噬神者》

地址:湖北省十堰市茅箭区铁匠湾巷2号

3栋2单元301号

邮编: 442000 QQ: 503356165

Email: 503356165@gg.com

电话: 15327948516

想说的话:日语求学中,离四级的路还很长……

#### 张错

## **化物(Foxy**

性別・男

年龄: 29

拥有掌机: NDS、3DS

喜欢的游戏:《MH》、《口袋》、《机战》

地址:广东省广州市天河区天河北天润路

31号润华大厦西塔1705号

邮编:510630

QQ: 512429223

Email: vzowxzk@qq.com

电话: 13538940338

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好!

#### 刘溪

#### **化棕川海酱**

性别:男

年龄 17

拥有堂机: PSV、3DS

喜欢的游戏:《MH》、《口袋》、《初音》

地址: 浙江省苍南县灵溪区浙闽参茸市场

六街3幢113号

邮编: 325800 QQ: 675064707

Email: 675064707@gg.com

电话: 18358768238

想说的话:希望小编玩游戏时多注意身体。

#### 张玄宇

性别。男

年龄: 18

拥有堂机: GBA SP、PSP、PSV

喜欢的游戏:《FF》、《MH》、《初

音》、《GTA》

地址: 江苏省南通市通州区东大商贸城D

区150号

邮编: 226300 QQ: 546362390

Email: 546362390@qq.com

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好厂

## 杜逸弢

#### 『昵称』 天空男孩

性别:男

年龄: 14

拥有掌机: 3DS、PSV

喜欢的游戏:《MH》、《高达》

地址:上海市杨浦区眉州路513弄2号202室

邮编: 200090 QQ: 1719722903

电话: 13701859608

想说的话: 第一次寄回函表, 请大家多多

关照!



◆大组阁过后,AKB48G迎来了新一 皮的毕业潮,基本上每个星期都可以看到 成员宣布毕业的消息。虽说大部分都表示是 组阁前就已经决定好毕业的,但组阁或多或 少也起到了催化剂的作用, 希望运营能安抚 一下因组阁而受到打击的成员吧、要不这 ■样毕业潮都不知道几时才能结束。

◆《EXVS FB》对排位战的分数制度进行 了修改。到佐级输了扣的分还是比赢的分要少。 虽然不多, 但也比到尉级就开始加减分一样的 《EXVS》要宽松,多亏于此,自己的军阶终于 第一次打到少佐。

## 厍 玛

★周末和朋友出门玩, 吃饭时我主动 请缨刮发票,结果神奇地中了张百元大钞。 虽然这顿饭是朋友请的。但在我死皮赖脸

的抱大腿技 能下她还是 默默地把中奖 的发票给我拿 去兑换了, 这样的 友情很感人肺腑、 催人泪下有没有!

★还是周末, 去了趟香港吃了一 直很喜欢的一兰拉 面,还跑去一个没



记住名字的地方展 ▲作死的鲁叔在吃一兰拉面时 开了走一路吃一路 放了二十倍辣椒,吃得满脸通 的豪迈之旅!虽然 红满头大汗眼中含泪的他在最 能隐约感受到众人 后默默说了句:服务员肯定多 的 白眼,但其实不 给我放了,比我想象的辣……

用担心我的减肥大业啦,因为那天一直都在走路 消耗,应该就互相抵消了吧。嗯,我觉得一定是 这样的。

#### 脏门

★《初音F2nd》总算打破了 系列续作只收录新歌的陋习, 因 某视频网站的查封导致本人对 2010 年后推出的V家歌曲只熟悉《千本樱》。 这次《罗密辛》和《炉心》的回归(老 读者估计已经被我叨叨烦了吧)算是 让我对系列重新升温。翻出电脑里的

唱见文件夹把以前下载的翻唱全部听一遍。借着 想起不少事。这大概跟我在一段时间内只LOOP 一首歌的听歌习惯有关系。

- ★在不运动的情况下节食三周, 成果是减了 4斤。虽然节省了一些开销。但茶叶消耗量较大。 80 块钱以下的生茶也敢喝,且半个月喝了半饼。
- ★不想再碰该死的跑鸟和避雷, 所以中文版 毅然只玩了《X-2》。结合官方小说《X-25》, 愈发让我觉得野岛-成的本意就是让 Yuna 放下 过去,以崭新的自己去捕捉无限可能性的未来。 下辑跟大家详谈吧、不吐不快。

## 苍空

◎在《战国无双 4》发售前忙里 偷闲地玩了 PS3 的《灵魂能力 失落 之剑》、这款"课金"型FTG因 为只能打 AI 而被"格斗沙皇"毛 老师所不齿,不过我这水平也就砍砍电 脑了。说起来以前还把《灵魂能力》 1、2代的"剑匠模式"都给完美 了、《血腥咆哮 4》的"生涯模式" 也玩了很久。对于玩 FTG 及什么天赋的我来说, 这类有育成要素而不强调对战的模式反倒能玩得

比较自在。

◎一位撰稿人说做梦梦到我拿着西瓜刀 催稿, 好吧……虽然咱有"恶魔催稿人"的称 号,但是也不至于用西瓜刀啦(笑着抄起砖块 GB)

# 马修

◆这些年最大的感受是:生活 远比艺术作品狗血、更狗血的是前 段时间有非常狗血的事情发生在到 我自己的身上……那感觉怎么说呢? 就 像明明精力充沛地在非洲开夜车结果 还是撞到了当地人。

◆上輯的主要有戏时间给了《潜艇大战》。 这辑则给了《口袋妖怪战斗方块》,不得不说, 这e商店的数字下载游戏越来越给力了。

◆有一天嫌去地铁远,就近坐公交。结果三 辆车都没挤上去。年年节假日后深圳新闻都说节 后返深人数减少、招工难用工荒。这不科学啊! 狠劲想想,终于找出了答案,和深圳女多男少一样, 这个数据其实是包括了很多我生活中很少接触到 的那些流水线加工厂的。

◆《战国无双4》赶在了我最忙碌的时候发售, 不知道什么时候能玩上了。

●某日朋友 A(女) 让我给她 朋友B(男)介绍对象。于是乎我就 联系了朋友C(女)。问问她之前提到 的要找对象的含在 D(女)有没有兴趣。

D居然回复 OK, 然后还提出要见面, 于是我想当然地认为让同在广州的B和

D 见面便可。谁知 D 不愿意单独和 B 见面。需要C作陪。而C提出要有认识的人在场 才肯出现。鉴于我和A以及C在大学是同个团队 的伙伴、我又想当然地认为让始作俑者A出面即 可。谁知C说A已经太久没联系了不算、必须有 我在场、而且还让我把之前提到的另一个朋友E (男) 带上一并见面。而 B 我又不认识, 所以还 是得带上A。结果就是我轻松愉快的周末毁了, 被迫去趟广州掺和这大乱斗般的六人行。我以后 再也不接受这样的委托了……

●其实 B 还有些罄竹难书的事迹、然而字数

#### J UXI(美編)

◆遊超市居然被某陌生男叫姐 姐,看着那张脸,真想问句:大哥, 你确定比我小吗?

◆最近常常陪老妈看电视,几 乎全部都是抚战片, 男主角个个都 赶上超人了、不管任务多危险总是 能全身而退,每当跟老妈讨论主角这

样都不死简直及天理的时候,她总说主角死了就 没戏唱了, 好吧, 主角光环无敌!

■ 2014 年 3 月 18 日. 板野友美前往香港宣传她代言的某品 牌女包、本人经过一番周折后、终



▲当与她眼神交汇的那 刻,我只想说: "洒家这辈 子值了。

于见到了真 人,也算是, 了却了自 己的一桩心愿、从人 AKB48这个巨坑开始 就一直是"虎牙"推。 虽然她现在没有虎牙并 且已经单飞了, 但本人 对她的喜爱程度依旧不 会衰减,相信这份喜爱 会一直持续到她退出演 艺舞台为止。

□《JUMP》比想象中的素质要高。 让我有些惊喜。不过官方给出的资料也 不齐全、甚至出错、更让我无语。很多 资料最终还是得翻网络讨论串, 自己 拿着游戏一遍一遍试才敢写下来。 给点力啊官方!

□自从春节回家给母亲手机 装了微信以后。天天都能看到母亲在朋友圈里转 这转那。偶尔还会打电话来叫我记得看她转的东 西……实在是潮得挡不住啊!

□转眼间4月就到了、铺天盖地的新番又来 了。而攻略研究也是陆续有来、什么时候才能补 齐1月番呢?

#### 咕噜 (美編)

◆我们总以为不幸不会发生在 自己身上, 那些都是别人的事, 所 以我们不会为此做任何准备。这些 都是非常正常的情绪。人的本能都 是趋利避害的。如果我们一天到晚 都想着自己会不会发生这些可怕的 事情,恐怕我们早得焦虑症了。但是,什么也不 做真的就是最好的选择吗?

#### S16111日(美編)

◆妈妈来深圳了。我又过回不管什 么时候回家都有饭吃的日子了(偷笑)。

◆和妈妈约定好每个周末都去爬 山、上个周末去了笔架山、这个周末去 梧桐山吧、妈妈没有去过梧桐山她还蛮期待 的, 我去过两次, 因为梧桐山有大梧桐和小 梧桐、不过那两次的经历实在是太难忘了、 做好爬完梧桐山回来残疾一个星期的准备!



#### NEW GAME RELEASE SCHEDULE

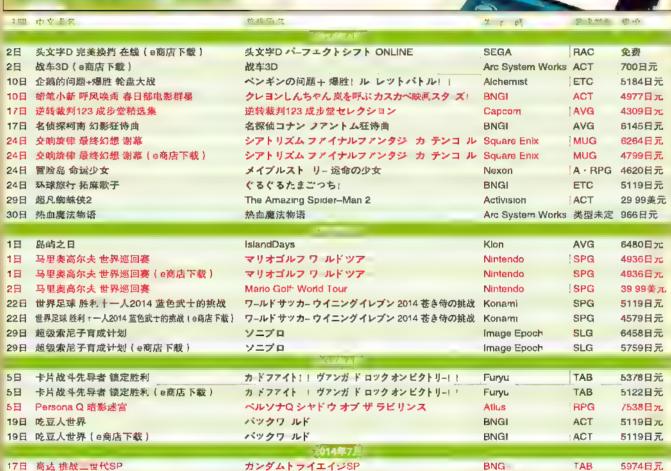
本鞣新确定发售目的大作并不多、6月26日的《自由之战》其发售日色 早得出人意料,对共斗类游戏、尤其是近似《噬神者》的世界观设定较为感 兴趣的玩家可以关注。不过3DS和PSV上各多出一数名为《高达 挑战三世代 SP》和《信长之野望 创造》的新作、前者复刻台街机、是一数卡片战斗类 游戏,后者则是来自去年年底的PS3/PC平台、只要卡得不厉害,还是比较 值得期待的。 栏目主持 胧月

#### 表阅读说明

- ■红色字体为受瞩目游戏。
- ■以日元标价的为日版游戏,以 美元标价的为美版游戏。所有日 版游戏的价格均为税后价格。

SOE DONALE

# itendo 3NS



ハマトラ Look at Smoking World

#### 期待度 自然法则 ◆角/IIGames◆S·RPG◆6458日元



17日 滨虎 浓烟世界

首先让我们期待这 是最后一次延期。本作是 款要素丰富的战棋游 戏,玩家能以3种视角操 作单位在精细的立体场景 中移动、活用各种地形与 敌方博弈。整个游戏流程 中能取得的稀少矿物总量 恒定、该矿物是施放魔法

的必备消耗品, 有计划地使用稀少矿物将令游戏 极具策略性。



Furvu

◆BNGI◆ACT◆4977日元



6458日元



《蜡笔小新》21 部电影作品总动员! 来自各部电影中的角 色们齐聚春日部町, 为玩家带来捧腹而又 感动的游戏体验。玩 家要操作小新在小镇

RPG

里四处替人们解决困扰,积累导演点数后升 级、从而使用各种导演技能、拍出电影中的 各式名场面。前作大受好评的"动画动作" 大幅进化、角色语音也几乎持续全程。

# **PlayStation Vita**

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年4月			
3日	自然法则	NATURAL DOCTRINE	角川Games	S·RPG	6458日元
3日	自然法则(PS商店下载)	NATURAL DOCTRINE	角川Games	S·RPG	5800日元
3日	虹月(PS商店下载)	レインボームーン	Eastasiasoft	S · RPG	1500日元
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次ス-パ-ロボット大战乙 时狱篇	BNGI	S-RPG	7689日元
10日	第3次超级机器人大战Z时狱篇(PS商店下载)	第3次ス-バ-ロボット大战Z 时獄篇	BNGI	S · RPG	7690日元
10日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	7344日元
10日	我们没有翅膀	能たちに異はない	5pb,	AVG	7344日元
10日	我们没有翅膀 (PS商店下載)	俺たちに異はない	5pb.	AVG	6480日元
24日	刀剑神域 虚空碎片	ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント	BNGI	RPG	6853日元
24日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包B (PS商店下载)	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックB	Marvelous AQL	ACT	2500日元
24日	现在就想告诉哥哥, 我是妹妹!	いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!	Fairys	AVG	6458日元
24日	现在就想告诉哥哥,我是妹妹! (PS商店下载)	いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!	Fairys	AVG	5799日元
24日	苍翼默示录 刻之幻影	プレイブル- クロノフアンタズマ	Arc System Works	FTG	6264日元
24日	苍翼默示录 刻之幻影 (PS商店下载)	プレイブル- クロノファンタズマ	Arc System Works	FTG	5799日元
<u> </u>		2014年5月		-	
15日	战神合集	ゴッド・オブ・ウォーコレクション	SCE	ACT	4104日元
15日	战神 合集 (PS商店下載)	ゴッド・オブ・ウォー コレクション	SCE	ACT	3024日元
15日	限界凸记 萌录编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7344日元
15日	限界凸记 萌录编年史(PS商店下载)	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6480日元
22日	失忆症 世界	アムネシア ワールド	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	超女神信仰 诺瓦螺 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	S · RPG	7344日元
29日	超女神信仰 诺瓦肅 激神漆黑之心(PS商店下载)	超女神信仰 ノワール 激神プラックハート	Compile Heart	S · RPG	6480日元
29日	圣灵之心3 愛意滿滿	アルカナハート3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	圣灵之心3 愛意満満 (PS商店下載)	アルカナハート3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版	もっと姊、ちゃんとしようよっ! +PLUS	Revolution	AVG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版 (PS商店下载)	もっと姉、ちゃんとしようよつ! +PLUS	Revolution	AVG	5658日元
29日	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	7344日元
29日	英雄战姬(PS商店下载)	英雄*战姬	5pb.	SLG	6480日元
29日	信长之野望 创造	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	8424日元
29日	信长之野盟 创造 (PS商店下载)	信长の野鼠 创造	Koel Tecmo Games	SLG	7302日元
		2014年6月	er control	Park .	151cc
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6264日元
	英雄传说 碧之轨迹 进化版(PS商店下载)	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	5184日元

# **PlayStation Portable**

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年4月			
3日	命运奇妙物语	Rewrite	Prototype	AVG	6090日元
24日	黑雪公主	黒雪姫 ~ スノウ・ブラック ~	QuinRose	AVG	6480日元
24日	时空再生	クロノスタシア	Idea Factory	AVG	6264日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天會学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学園	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元



#### 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

◆BNGI◆S·RPG◆7689日元





#### 魔都红色幽击队

4.10 ◆Arc System Works◆RPG◆7344日元 PSV





"《超级机器人大战 Z》系列"的最新作,同时 也是系列的最后一章,和 《第2次机战Z》一样由两 部构成,本作是其中的第一 部。参战作品方面新增《新 世纪福音战士 新剧场版》 和"《全金属狂潮》系列"

等新成员, 阵容相当豪华。本作的初回版还附送 初代《机战》的重制版, 让玩家在高清机上重温 当年的经典。



本作是"学园青年 传奇系列"最新作、作曲 与画师均是系列玩家熟悉 的原班人马。原本的"感 情入力系统"升级为"五 感入力系统",在对话中 给了玩家更多的可能性。 游戏的战斗系统十分有 趣,以看不见的敌人"幽

灵"为对手,玩家必须如同下棋般预测敌人的行 动来进行攻击。

# DVD光流 内容导视

# 游戏展望台

Persona Q 暗影迷宫 万亿魔坏神 魔都红色幽击队 自由之战 英雄战姬 蓝色雷霆 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 交响旋律 最终幻想 谢幕 灵魂命运









# 新作特搜队

暗魂献祭Delta 英雄银行 JUMP全明星 胜利之战 口袋妖怪战斗方块 耀西新岛





# 劲作直击 战国无双4



## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《英雄银行》演示视频最后的战斗中,小编获得了哪 个等级的评价?

A.S评价

B.A评价

C.B评价



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# **PATESP 学运为**

参与方式: 只要在2014年5月1日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第222辑上公布,敬请关注。

(非特等奖奖品均为参考图,颜色以实物为准)





148 2008 止硬壳包







# 《掌机王SP》第218辑中奖名单

特等整1名。任天皇 俱乐部分数要赛包

温州市 刘溪

=034 2000

承德市 丁承俊 汉中市 张毅 金宝子3名。章机周边

 玉林市
 陈海松

 天津市
 牛佳琳

 廊坊市
 谭翌晨

# 《 第115 第218辑DVD问答—中奖名单



王云龙
张剑

答案:A

注:为保护中奖者隐私,中奖者名单仅列 出姓名及所在市,读者如有不明和疑问, 请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@283.net查询。



# 封面待



#### 光盘收录

《口袋妖怪战斗方式》试玩视频 +《宠物小精灵 XY》、《AG》、《起源》中文字幕动画

# 口袋玩家

口袋妖怪的专门志:游戏、动画、漫画、卡片、周边、小说……

#### 对战乐园

#### 浅谈三打对战

在《X·Y》发售半年之后,来说说自五代始加入的三打对战系统。

#### 研究所

#### 口袋妖怪详尽分析

本辑带来袋龙、钢嘴娃娃和莎娜多,以及它们的 MEGA 进化形态。

#### 研究所

《口袋妖怪 X·Y》战术系统探究

──第六世代各属性分析(二)

继续基于六世代来分析各个属性,本辑带来的是水系和草系。

#### 攻略透解

#### 口袋妖怪战斗方块

隐藏要素解析全攻略、全口袋妖怪收集……

# 超值赠品:

抽奖活动 继续进行!



电子版购买地址: koudai.dooland.com或 扫描二维码登陆购买,支 持PC、iPad、iPhone、 Android、vBooks等终 端阅读。

# 4月16日 全国上市!

